SIEGE: 7, AV BILLAUD-VARENNE A10 17000 LA ROCHELLE

CD 19 | MARS 1992-JUILLET 1994 | GRATUIT + FRAIS PTT | TEL:46342479

CD



edito 19

De l'éditorialiste! Pourquoi cette précision? Tout simplement parce que chaque rubrique a son édito; éditos qui sont plutôt des introductions d'ailleurs. Mais, chacun voulant faire son édito et montrer ses pseudos-talents de rédac'chef (n'est-ce pas Yann? N'est-ce pas SLASH?), il a été décidé que chacun ferai son édito et essaierai de montrer ses qualités d'éditorialiste qui sont loin d'être celles d'un rédacteur en chef, si tel on peut le nommer. Ainsi, vous trouverez l'édito de la mise en page fait par Yann (notre pro de la mise en page...) qui aurait très bien pu se trouver dans le DEFONCE (...), mais qui prend toute sa dimension dans... sa mise en page faite autours d'une superbe scann qui est de moi. Ensuite, vous trouverez l'édidef, de SLASH cette fois, qui, lui, est très correct point de vue texte et qui, de plus, est agrémenté d'une scann qui prends à elle seule une page et un tiers, du jamais vu, j'espère que vous saurez apprécier cette oeuvre qui est mienne. Vous trouverez plusieurs autres éditos comme celui de la rubrique bidouille établi sur un système que j'affectionne particulièrement, celui des tests, qui comme celui de la BD, prône la clarté et la concision; reste l'édito calquage fait par CONSTRICTOR sur une scann de SHel!

En parlant scann, il serait bon de souligner leur taille et le temps qu'il a fallu pour les faire. A ce titre, je remercie personnellement DOS pour ses talents nouveaux!

Ainsi, vous allez pouvoir remarquer tout au long de ces pages que ce CD19 est le meilleur de la lignée et très certainement le meilleur tout court. Meilleur par son nombre de pages qui est fort impressionnant, imaginez un instant le nombre de disquettes nécessaires sachant qu'une page fait généralement une quarantaine de kilooctets...; meilleur pour son nombre de rubriques (se référer à la page sommaire); meilleur par son nombre de tests; pas moins de 16 pages de tests! Etc, etc...

Dans notre soucis de faire du CD un fanzine extrêmement diversifié, quelques rubriques ont été crées, même si elles ne sont pas trop d'actualité, elles touchent de très près le CPC auquel nous avons voulu, ici, faire un hommage!

Par ailleurs nous avons essayé dans la mesure du possible d'accorder les scanns aux textes.

Trois centres d'intérêt privilégiés par la rédac. se révèleront à vous. Ils ont pour nom: SPACE CRUSADE, SPAWN et LOBO, certains rédacteurs les auront fort appréciés, d'autres, fort détestés; mais dans chacun des cas, ils auront été la base tricuspide de ce CD.

Il me reste quelques précisions à apporter. D'abord, la reliure; certains se sont plaints qu'elle cassait trop facilement, ce qui m'est d'ailleurs arrivé; j'ai très facilement trouvé une solution à ce problème quand il m'est arrivé: trois agrafes au bord de la baguette rigide de la reliure. Efficace et discret. Une autre précision, le tee-shirt CROCO DECHAINE est toujours disponible, contactez nous pour tout renseignement. Pour nous contacter, il vous suffit de prendre le minitel (RTEL ou RTEXAMSTEL, BAL SIEG'), de téléphoner au 46-34-24-79 ou d'écrire à cette adresse: 7, av. Billaud Varenne/B107 A10/ 17000 LA ROCHELLE. Donc, attention, toutes nos coordonnées sont changées. Une dernière chose: à la fin de la rubrique tests, vous trouverez un récapitulatif des jeux testés depuis nos débuts, son fonctionnement est simple, vous devriez le comprendre aisément, mais je dois quand même préciser qu'il n'existe aucun CD0: CD0 signifie seulement qu'il s'agit d'un des 6 premiers CD, ceux-ci n'étant pas disponibles. Autre info: THE BOSS et SPEED KING ne sont évidemment pas des jeux, mais des joysticks...

Voilà, pour terminer, je vais parler un peu de nos "confrères" les magazines professionnels: commençons par A100% et précisons qu'avec ce CD19, nous devons dépasser leur nombre de pages, mais qu'ils ne daigneront certainement pas parler de nous une fois de plus (tremblez, nous finirons peut-être par vous racheter...); il ne faut pas oublier pour autant CPC INFO qui, même "maso" et plein de DATAs, est bien moins faux-cul et hypocrite que le précédent...

SAYM

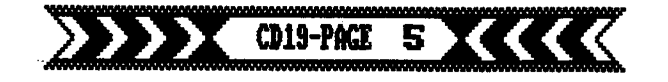
YAHOOO!!! HORDS OF FANS!!!

Yann: 72 kg de finesse dans un monde de brute. Ou le contraire. Je ne sais plus. Ahhh enfin... (comme dirait SHel).
Vous devez vous demander pourquoi un deuxième édito?!? Eh bien sur une idée originale de SLASH ("Edidef"), j'ai demandé à tout le monde de pondre "son" édito. Ce qui fait que ce n'est pas le dernier que vous lirez!
J'ai renoncé à tomber dans le ridicule et faire un Edi-fonte. Je me contenterai de faire un Edi-mise en page (MP). J'ai tenu compte pour ce #19 des remarques et critiques qui nous avaient été envoyées. Il y a notamment moins de dialogues (il n'y en aura que trois ou quatre) mais qui bénéficieront d'une présentation aérée. J'ose aussi espérer que ma volonté de faire des pages "indépendantes" sera visible ('ce pas Lyric).
Les rubriques dont j'ai fait la MP sont les suivantes: DEFONCE, TESTS, BD, page FANZINE disk (de même que les articles), HELP. Les INTERVIEWs et le BRICOLAGE ont été fait en collaboration avec SAYM.
La MP du DEFONCE est pour moi le point fort de ce #. Tout d'abord parce que l'attente des textes fut longue (merci Nic) et enfin parce que mon génie créatif a pu s'exprimer. Cette rubrique est un véritable festival de ma part: nouvelle fonte, nouveau logo, un article (le meilleur de la rubrique selon certains) et surtout de nouvelles techniques de MP délirantes comme partir de la fin ou encore intégrer une scann' dans une page de texte pur. La page Edi-def est de SAYM et du pooovre SLASH qui a du fournir un effort intense pour faire la dentelle de son texte.
Aie woz djoking.
Vous retrouverez dans les TESTS tous ces rédacteurs que j'ai eu la douleur de mettre en page: LONGSHOT, notre binaire catatonique de service; SHel, auteur du best-seller "Les schtroumpfs existent, je les ai rencontrés un soir de guerre thermonucléaire globale"; SLASH (dont les textes sans interêt sans fond ni forme de ses débuts s'apparentent maintenant plus à du verbiage d'un vide navrant et d'un creux désespérant. Progrès?); et enfin SIEGFRIED, aide rédacteur stagiaire à l'essai ("Vous marinez chez vos harengs?").
Certains TESTS (Moktar, Prehistoric, Super Space Invaders, Baby Jo Going Home) ne sont pas signés: se reporter à la prochaine signature, "SLASH-the games killer".

TOP des rédacteurs les plus chiants:
1...........SLASH (pour ses textes de merde)
2...........'SHOT (pour son français de merde)
3...........SIEGFRIED (pour son humour de merde)

La rubrique BD est quant à elle certainement la plus gambergée. Je remercie LONGSHOT pour son aide précieuse. Ces pages ont été les premières commencées (août 92) et les dernières finies (février 93)!
Pour la BIDOUILLE, voir l'édito de SDC.
Je pense que comme moi vous n'avez pu vous empêcher de manifester votre désapprobation en apercevant une rubrique HELP dans le sommaire. Ramollissement du cerveau de SAYM? Tentative éhontée de sa part pour faire plaisir à JURGEN et ainsi lui refiler plus facilement sa soeur? Le mystère reste entier tout comme celui du logo de JUR... SIEGFRIED. Je l'ai trouvé sur une des D7 que m' avait passée SAYM et qui d'après ce dernier n'était pas à lui.
Sur le conseil d'un ami que je ne citerai pas ("SDC: Raconte leur ta vie!"), je ne vais pas vous raconter ma vie mais plutôt celle du CD qui se limite à deux mots: "La Cafétéria" et "Baby Foot".
Attention! Ce n'est pas parce que nos aventures prennent place deux fois par semaine (et plus si affinités) dans un endroit qui s'appelle "La Cafétéria" qu'il faut comparer ces réunions à un épisode d'une des "séries pour ados" de TF1. Après sondage, notre "série pour ado" à nous c'était plutôt "Ken le survivant" version non censurée si vous voyez ce que je veux dire.
Bref. Donc, dans l'arrière salle de "La Cafétéria" (ça va? vous avez bien compris? non, parce que je peux le répéter encore une fois, hein), on trouve, je vous le donne en mille, un baby foot. A peine arrivés (si ils arrivent, vu l'incommunicabilité qui règne au sein du CD!), nos jeunes héros se ruent sur cette pauvre bête où sont invités par le patron ("que nous saluons-t-au passage") à faire une partie. Honte sur celui qui demande où en est le CD.
De l'effet du bab' sur certains: SAYM devient un véritable moulin à parole; SDC s' endort à son poste; SHel couine comme un pourceau; SLASH reste normal (tout dépend de ce que l'on appelle normal) et personnellement je perd mon calme très facilement.
Conclusion. Mini-greetings pour: David ("Je suis rapeur/ Et j'ai pas peur/ Chuis un rebelle/ R.E.B.A.I.L"); Qui dit David dit Stéphanie (à qui je dois ma première licorne rose); Boul (qui dit Boul dit...); Et enfin une pensée pour Karen, Laure-Maelle, Natacha, Vanessa, Cindy, Claudia, Estelle, Linda, Naomi, etc...

SOMMAIRE







Long, très long à venir ce numéro... et, pour une fois, c'est de ma faute, ma très grande faute: du retard dans le défonce, des tests en retard et trop courts (faut dire qu'il n'y a pas grand chose à dire sur les merdes que l'on m'a données à tester!). Je promets de me rattraper pour le prochain numéro. Mais, avouez qu'on s'est bien cassé le cul pour celui-ci. Ma rubrique est d'ailleurs à l'image de ce #. Longue, bien faite (merci aux pros de la PAO) et bien remplie. En gros, une sortie en beauté. Ben ouais, c'est déjà le dernier défonce, because bon nombre de critiques nous ont demandé de le supprimer: on s'exécute sur le champ meme si je pense que l'on aurait du tenir compte de ceux qui aimaient et qui n'avaient pas besoin de le dire. Vous allez donc pouvoir lire dans ce (dernier) DEFONCE:

-des interviews des membres de la fameuse équipe du Croco datant de mai 92. Les réponses de certains y sont parfois très risibles & même souvent très révélatrices. Elles sont accompagnées d'une petite analyse de l'interviewé par SHel et moi-même. Malheureusement (ou fort heureusement pour certains), beaucoup de choses ont changé depuis. Je me suis donc permis avec l'accord de chacun de rapporter les diverses péripéties qu'ils ont pues traverser depuis. Entre nous, nous sommes très fiers de ces pages qui nous ont demandé beaucoup de temps. Eclatez-vous, ça vaut le détour.

-un spécial Longshot qui vous offrira pas mal de surprises. Vous saurez tout en effet sur ce soit-disant pro de la bande dessinée qui a bien vite oublié que c'était moi qui l'avait embauché par correspondance sur table interposée. Vous saurez ainsi que ce vieil amstradien ne sait toujours pas reconnaitre un mode graphique bien qu'ayant été, parait-il, le graphiste du GPA sous le pseudo hallucinant de Renard des Etoiles (STARFOX). Pour son faible article sur mon changement de pseudo, je crois qu'il pourra repasser. Ce spécial est sans nul doute le plus intéressant que j'ai fait.

-un spécial Amstrad 100% saignant à sang pour sang (désolé, j'ai pas pu m'en empécher). Il vous contera le fabuleux art de l'amincissement pas gratuit du tout dans lequel ce journal (peut-on encore parler de journal?) est passé maitre. Pas gai tout ça, mais ces andouilles ont déjà enterré l'amstrad.

-la fameuse LPHDCD II que beaucoup attendaient (beaucoup, c'est le p'tit nom de SAYM!). Parait-il qu'elle a eu un succès fou dans sa première mouture. "Tu vois Yann, tout n'est pas perdu, on peut encore écrire des trucs biens ensemble. Entends-tu mon appel? Je t'aime moi aussi, d'une solide amitié bien sûr!"

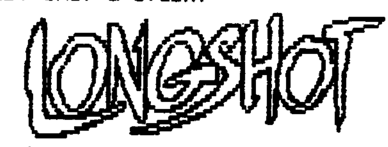
-la Semaine du Croco Déchainé qui est un véritable morceau d'anthologie, un magnifique conte éthylique & estival. Il s'agit d'un court résumé d'une fête entre "crocodéchainéistes" dont j'espère avoir suffisamment rendu compte de l'ambiance rêgnant dans cette réunion de soulards endurcis ou non. Défoncez-vous donc!!!



INTERVIEW

Le Croco Déchainé, il est bon pour toi. Ca, on le sait, mais qui sont ces troglodytes qui l'animent? Pour vous les faire découvrir plus en profondeur j'ai décidé, avec la collaboration de SHel, de les interviewer et de dresser un petit bilan de leur personnalité (barraquée pour certains).

Questions: Slash & SHel.
Interviews: SHel.
Bilans: SHel & Slash.



*SHel: Nom, prénom, pseudos?
-LONGSHOT: BOYER Xavier, LONGSHOT, LOBO, STARFOX, W,...

*: Spécialités?
-: Délire, bêtise, connerie, BD, Comics, X-MEN.

*: Tes articles préférés?
-: LOBO, SHADOW DANCER.

*: Rédacteur préféré?
-: MOI (modeste!).

*: Tour de cheville?
-: 15 mètres.

*: T'arrives-t-il parfois d'être intelligent?
-: Parfois, c'est pas ma faute, c'est involontaire!

*: Tes groupes préférés?
-: GENESIS, Phil COLLINS (batterie), Paula ABDUL, TEARS FOR FEARS, j'aime bien les guitares, CLAPTON, SLASH (pas le nain, le vrai). Pas Marc KNOFLER, il est nul (gros).

*: BDs?
-: X-séries, X-MEN, LOBO, Mini-série LONGSHOT

*: Rédacteurs détestés?
-: TRNIC, SLASH, KYC, FOX...

*: Type de femmes?
-: PSYLOCKE, Cyndy CRAWFORD, Paula (quand elle n'est pas grosse!) ABDUL.

*: Aimes-tu casser?
-: As-tu déjà lu un de mes articles? Tous ceux qui racontent n'importe quoi.

*: Ton caractère?
-: Joker!

*: Tes principales préoccupations?
-: Manger, dormir avec des X-MEN sous la main, le temps qu'il va faire demain, les rebelles Pachtounes ont-ils envahi Kaboul?

*: Tes jeux préférés?
-: Arcade: CARRIER AIRWING et ROBOCOP. CPC: GRYSOR.

*: Que penses-tu des pommes?
-: Trois par jour minimum, j'aime bien les pommes.

*: Une définition de ta personnalité?
-: Barraqué, mystérieux, grand sens de l'humour.

*: Connais-tu le AXL?
-: C'est le leader des Guns, un mec aussi net que SLASH (aime bien l'alcool, les filles, la finesse, les insultes...).

CONCLUSION

Longshot par SHel:
L'homme avec un grand H: 4 pseudos et un cerveau musclé spécialisé dans la connerie et les marvellisations. Ses goûts sont tout aussi mystérieux que sa personalité: les pommes et les guitares (le caractère barraqué a encore parlé). Grand sens de l'humour: heureusement car pour écouter Paula Abdul en lisant des Comics, il faut en avoir une sacrée dose.

Longshot par Slash:
SHel a déjà presque tout dit. Pour le reste, se reporter au SPECIAL LONGSHOT. Février 93: "Longshot est devenu l'homme invisible: c'est après une expérience de trop sur son CPC qu'il a complètement disparu. Alors, 'SHOT, je sais que tu peux nous entendre et me lire, faits un signe et prouve-nous que tu es encore en vie. Nous trouverons bien un remède à ta maladie!" Vous l'aurez compris, Comics-man a pratiquement coupé tout rapport avec le CD. Pourqoi? Nul ne le sait et ne le saura probablement jamais. Mais je [illegible]

WARP

[illegible] je pense qu'il reviendra nous apporter ses deux tonnes (en trop?) de Comics pour le numéro 20 du Croco.

INTERVIEW

SAYM

*SHel: Nom, prénom, pseudo, spécialité?
-SAYM: BOURRY, Samuel, SAYM, rédac'chef.

*: Ton article préféré?
-: Ch'pas, la dernière rubrique Fanz (#18).

*: Rédacteur préféré du CD?
-: SAYM

*: Tour de cheville?
-: 25 mètres.

*: T'arrive-t-il parfois d'être intelligent?
-: Toujours.

*: Musique?
-: Yngwie J. MALMSTEEN.

*: BD?
-: SPIDERMAN par Mac FARLANE

*: Rédacteur détesté?
-: Personne

*: Type de femmes?
-: Grandes, minces, blondes.

*: Aimes-tu casser les gens?
-: Oui, question généralisée au CD.

*: Qui?
-: Tout le monde sauf MOI.

*: Ton caractère?
-: Réfléchi, très peu sentimental.

*: Principale préoccupation?
-: Je ne suis pas préoccupé. Je n'ai jamais été préoccupé.

*: Jeux préférés?
-: Arcade: Blood Bross, CPC: R-TYPE.

*: Qui est le meilleur?
-: MOI (...)!

*: Qu'est-ce que le CD pour toi?
-: C'est le Croco Déchainé!

*: Que sont devenus Mimil et Syndrome?
-: Mimil a été euthanasié par le percepteur et SYNDROME, je l'ai viré.

*: Pourquoi avoir quitté l'AFC?
-: Amstrad ayant supprimé toute communication autour du CPC, l'AFC n'a plus lieu d'être (ne sert à rien).

*: SDC?
-: Un des piliers du CD bien qu'il soit très absent de la rédaction. Et, ben , euh... Ouais!

*: Yann?
-: Ses articles sont très portés sur le sexe opposé (féminin, on n'est pas censé savoir...). J'crois q'c'est pour ça qu'on l'a dérivé vers la mise en page (d'ailleurs il n'a pas rechigné car il se fait peur en se lisant).

*: Longshot?
-: Déjà, on pourrait dire que c'est l'exception dans le Croco: ses goûts musicaux, c'est de la chiotte. Sa façon de rédiger ses articles BD, c'est... disons que c'est incompréhensible (on se comprend...). Par contre il nourrit parfois la rédac' lors des réunions.

*: Slash?
-: No comment.

*: Lâche! Shel?
-: C'est mon grand ami. On a commencé le CD ensemble, à trois: SDC, lui et moi.

CONCLUSION

Saym par SHel:
Dieu? Peut-être pas. Une chose ressort néanmoins de son interview: SAYM est en accord avec lui-même, c'est le meilleur.
Saym par Slash:
Dieu, sûrement. En effet, les deux personnages ne souffrent tous deux d'aucune imperfection. De plus, tout comme son sous-fifre, SAYM se plait à donner des tâches célestes à ses apôtres (du boulot, une lettre de licenciement...). Ainsi privé de tout souci, il peut se permettre de ne jamais être préoccupé. Janvier 93: Imperturbable et immuable, SAYM n'a probablement pas changé d'un pouce ses habitudes et ses envies. Seul point noir à sa carrière, sa copine l'a abandonné en juin-juillet 92. Il est donc permis de penser que son type de femme a sérieusement évolué depuis. On pourra remarquer l'efficacité de son caractère "réfléchi, peu sentimental" en soulignant les excès lacrimaux que notre rédac' chef préféré a versés lors de la semaine du Croco Déchainé. Sinon, il doit bien y avoir 1 an que son coiffeur désespère de le revoir.

INTERVIEW



*SHel: Nom, prénom, pseudo, spécialité?
-SDC: DAUBIGNE Sébastien, SDC, bidouille plus articles divers, parfois, rarement, parfait quand même.

*: Ton article préféré?
-: Je ne suis pas narcissique.

*: Couleurs préférées?
-: Noir pour les chaussettes, marron pour les chaussures. Pour les préservatifs, indifférence totale.

*: BD?
-: J'aime pas les BDs.

*: Musique?
-: Tout sauf le Hard. Ca va de Dylan à Goldman en passant par Police et U2.

*: Rédacteur préféré?
-: Semword, ceci dit j'aime bien Oxford PAO aussi.

*: Rédacteur le moins aimé?
-: Le mec qui est en train de faire l'interview.

*: Type de femmes?
-: Je n'ai pas de type prédéfini, je suis ouvert à toutes suggestions.

*: Que penses-tu du Défonce?
-: Ca me prend la tête. C'est toujours la même chose. Reportez-vous à la remarque de Lyric à ce sujet.

*: Dernier repas?
-: Pizza.

*: Périodicité du Croco?
-: On va passer annuel.

*: Que penses-tu de: Saym?
-: hummmmmm??!! Ouais, ouais!??!

*: Longshot?
-: Je ne lis pas jusqu'au bout ses articles. Faut dire que moi et la BD...

*: Slash?
-: Qui c'est? Ah ouais! Slysh!? TRNIC. Faudrait qu'il se diversifie un peu.

*: Yann?
-: Malgré notre guéguerre par articles interposés, il faut reconnaitre qu'il fait du bon boulot concernant la mise en page. Et non, contrairement à ce que peuvent croire la plupart des lecteurs, c'est lui et non Saym qui fait le plus gros boulot!

*: Lyric?
-: ―――――――― ou ――――――――.
Je ne peux pas juger sur deux ou trois articles.

*: SHel?
-: Je trouve ça formidable de passer de 3 à 10 lignes pour la longueur des articles. Ca c'est du progrès.

*: SDC?
-: Bon, ben, si t'as pas d'autres questions plus passionnantes, c'est pas qu'il se fait tard mais je m'emmerde (ou l'inverse), alors salut!

CONCLUSION

SDC par Slash:
"Ce qui me concerne, je préfère pas en parler... Par contre les autres, quand ils sont pas nuls, ils sont vach'ment biens!" Excuses-moi p'tit gars, mais ton interview, elle ressemble à ça! Sois pas pessimiste, y en aura bien quelques unes qui un jour voudront de nous. JANVIER 93: on remarquera le côté prophétique de cette interview puisque le CD va en effet probablement sortir 1 an après le #18. Sinon, SDC et moi avons renforcé nos rapports (et sans vaseline!).
SDC par SHel:
Janvier 93, et oui, le temps passe. SDC est toujours le même. Pour les chaussettes, je confirme, ce sont toujours les mêmes et il faut bien avouer qu'elles ont pris de l'âge. A la question "que penses-tu de 'SHOT et SLASH", les réponses devraient être interverties. En effet, 'SHOT a disparu depuis facilement six mois. Par contre, à la réponse "périodicité", il s'est trompé de quelques mois, enfin je ne sais pas si c'est de quelques mois qu'il s'agit ou de quelques années car le CD n'est pas encore imprimé.

INTERVIEW



*SLASH: Nom, prénom, pseudo?
-SHel: HELENA, Sylvain, SHel.

*: Spécialité?
-: "Tests"

*: Préférence cinématographique?
-: Bouarf, du moment que le film est bon...

*: Qu'aimes-tu en Akira (préférence film/BD)?
-: Deux choses différentes: la BD est bien mais s'étire trop en longueur. Quant au film, on reste un peu sur sa faim: cela n'est pas assez concret, trop vague.

*: Couleurs préférées?
-: Rouge ferrari, bleu nuit, vert émeraude.

*: Pourtant, tes chaussettes sont blanches!
-: Désolé, c'était les dernières. D'habitude elles sont noires. C'est pas moi qui m'achète mes chaussettes, c'est normal.

*: Type de femmes?
-: Meg Ryan ou Patsy Kensit. J'aime aussi les brunes mais je n'en ai pas à l'esprit. Ah! Emmanuelle Béart.

*: Jeux préférés?
-: Machine: Street Fighter II. CPC: je dirai Power Tetris à deux sans grande conviction.

*: Principale déception?
-: Y'en a tellement que...

*: Qui hais-tu le plus dans le CD?
-: Ca dépend des jours: quand y'a Yann qui devient "prise de tête" ou 'SHOT qui commence à chambrer tout le monde...

*: Ton avis personnel sur:
-: SAYM: toujours égal. Ces derniers temps, une légère tendance à déjanter un peu.
-: 'SHOT: ça pourrait être bien s'il était pas totalement axé sur les Marvels and Co. On pourrait croire qu'il ne lit que ça, mais non... il lit aussi des BD qui en valent la peine. Rien de plus, je le vois tous les jours, je ne me mouillerai pas.
-: SLASH: ça dépend des jours. Il ne boit pas tant que ça, je déments formellement. Arrêtes de tirer sur les ambulances.
-: Yann: il a beau être le roi de la fonte, faut pas oublier que ZZ TOP est aussi bon. Il a du mérite d'être resté sur CPC alors qu'il a un AMIGA.
-: SHel: pas de commentaires...
-: SDC: idem, pas peut-être un peu béton, mais...(ND: authentique, il m'a réellement dit ça)

*: Le Croco Déchainé?
-: On n'est pas si mal que ça, on se démerde bien. Y'en a d'autres, n'est-ce pas SAYM...

*: Musiques?
-: Pixies, Guns, Metallica

*: Alcool préféré?
-: Censuré

*: Projets futurs?
-: Bonne question, merci de l'avoir posée.

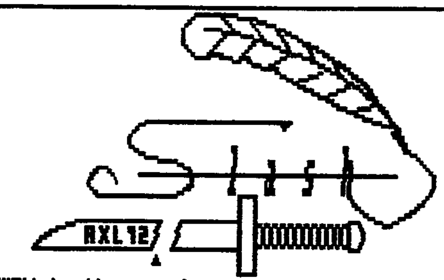
*: Qui es-tu?
-: Pour l'instant, je ne sais pas où j'en suis. Ca dépend avec qui je suis.

*: Principale préoccupation?
-: La prochaine meuf avec qui je vais sortir et y-a-t-il une meuf qui veuille sortir avec moi?

CONCLUSION

SHel par Slash:
Pas grand-chose à dire: c'est un vrai pote (un vrai de vrai, avec des grosses c...) pour ne pas dire l'un de mes meilleurs amis. Ca me ferait donc mal de le vanner. N'empêche que je me demande ce que va penser Natacha de son interview. Quant à ses réponses sur l'alcool et son propre caractère, cela s'explique par sa cyclothymie aigüe! Février 93: SHel dort toujours dans les bras de la même dulcinée. Il vit douloureusement ses semaines à Poitiers et intensément ses week-end à La Rochelle. Comme le reste de l'équipe, il s'est mis au baby-foot et prouve que les meilleurs joueurs ne sont pas forcément les meilleurs tireurs (?). Ses réponses sur l'alcool se sont un peu plus précisées lors de ses longues soirées à taper sur sa guitare. Arrivera-t-il un jour à jouer correctement du METALLICA? Cela me parait aussi incertain que l'avenir au sein du CD de certains paoistes qui se croient rédac' chef.

INTERVIEW



*SHel: Nom, prénom, pseudo, âge, spécialités?
-SLASH: ROBIN Nicolas, SLASH, ex-T.R.NIC, 18 ans et 8 mois, testeur, défonceur, créateur et emmerdeur professionnel.

*: Rédacteur préféré?
-: Pour le savoir, il suffit de regarder celui qui s'est fait le moins défoncer. SHel n'a pas écrit de conneries depuis longtemps: il me semble que c'est le meilleur au sein du CD. Et c'est pas du fayotage!

*: Ta bête noire?
-: LONGSHOT pour le moment.

*: Que penses-tu de l'ambiance au sein du CD?
-: Peut mieux faire. Il faudrait savoir calmer certains esprits perturbateurs.

*: Est-ce chez toi une vocation de casser les copains?
-: Non, mais il me paraissait important de signaler aux individus concernés les bêtises qu'ils ont faites pour ne pas les réitérer. Il en va de même pour moi mais il faudrait que j'ai un défonceur attitré qui saurait de quoi il parle. Je ne peux pas le faire moi-même pour une simple question d'objectivité. Quant à ce qu'a écrit LONGSHOT, se reporter à son dossier.

*: Magazines?
-: Impact, Mad Movies, A100% (plus pour longtemps...), Télérama.

*: Musique?
-: Guns & Roses, Metallica, Cure, Pixies et Dire Straits sont mes préférés. Il y en a encore beaucoup.

*: Cinéma?
-: Des bons films.

*: Les meufs?
-: Nathalie (pas celle du CD) ou rien.

*: Dans le CD, les points à revoir?
-: Tout, nous sommes loin d'être parfaits.

*: A quel plan mets-tu le CD dans ta vie?
-: Distraction et défoulement.

*: Tes rapports avec ceux du CD?
-: Avec Yann: améliorés, avec 'SHOT: à refaire, avec SAYM: un bon ami, avec SDC: mourants, avec SHel: les meilleurs (tu es le seul que je vois régulièrement), avec LYRIC: le moins possible.

*:D'après toi, la personnalité de ceux du CD?
-:Yann: Oulaaaaa, gentil mais.....gentil.Plus barraqué que moi donc pas de compromis. Peut-être légèrement susceptible. 'SHOT: bouffeur de pommes. Tendance à se prendre pour un Stephen King débutant mais il n'aboutira jamais. SAYM: Dieu, trop replié sur lui-même. Parle pas assez de lui. Pense trop à sa meuf, c'est pas comme LYRIC. SDC: connais pas mais a l'air sympa. SHel: caractère marchant par période. Le pire, c'est le mélange de périodes. L'un de mes meilleurs amis. LYRIC: petit connard prétentieux qui se prend pour le centre du monde. J'oubliais égocentrique forcené qui croit être l'unique bon rédacteur universel et qui critique ma rubrique tout en y écrivant des articles.

*: Que penses-tu de LOBO?
-: Tout comme notre LOBO crocodéchainéiste, le personnage BD LOBO est un dégénéré mental trichant à ses examens et faisant croire à tous qu'il est supérieur aux autres. Aucun intérêt, c'est du COMICS.

*: Jeux préférés?
-: Arcade: Street Fighter II. CPC: Loopz, Grysor, Barbarian, Skate Ball, Vindicator, Iron Lord, l'Arche du Captain Blood.

*: Dernier pseudo en date?
-: SLASH, cela sera le dernier. Il y a une explication au changement de pseudo: T.R.NIC me prenait la tête depuis longtemps et il fallait que j'en change. KYC et AXL ne sont pas des pseudos mais le nom de groupuscules.

CONCLUSION

Slash par SHel:
Est-ce un mutant, un être hybride...? Nul ne le sait. Un seul crédo: casser. Quoique...
Slash par... Slash:
Depuis cette interview, de l'eau a coulé sous les ponts. Nathalie m'a fait faux-bond et Vanessa m'a récupéré, Yann est redevenu un ami et un éleve, SDC est en passe de devenir un très très très bon ami.



INTERVIEW



*SHel: Nom, prénom, pseudos?
-Yann: Phélès, Méphisto Phélès, tu ne veux pas mon adresse non plus (ND SLASH: c'est Yann COTTREAU; je n'allais pas le laisser se planquer comme ça). Pour les pseudos, j'en ai 2 (je crois?): Wolverine et Censored.

*: Spécialités?
-: Mise en page, les fontes pour les titres et les sous-titres et vaguement rédacteur.

*: Tes articles préférés?
-: Mes "spécials": #14: SAYM, #15: SDC, #16: TRNIC.

*: Rédacteurs préférés?
-: Le style de SHel quand il s'éclate, LONGSHOT peut être marrant, sorti du Défonce SPLASH n'est pas terrible, l'expression française de SAYM est terrible et j'aime bien lire ZZ TOP.

*: Tour de cheville?
-: Passes-moi un mètre... 23 cm.

*: T'arrives-t-il parfois d'être intelligent?
-: J'ai des coups de génie, preuve que je fus intelligent un jour.

*: Musique?
-: De Chris Isaac aux Suicidal Tendencies.

*: BDs préférées?
-: Marvel et compagnie (tout ce que lit Xavier), le meilleur c'est Jim Lee, Mac Farlane ne sait dessiner QUE des jambes, le Seigneur des Ames par Dufaux.

*: Rédacteur hais?
-: SPLASH! (le cri du coeur)

*: Type de femmes?
-: 1,75 m minimum, 92A, 60, 90, cheveux longs

*: Aimes-tu casser les gens?
-: Pas gratuitement, mais...

*: Qui?
-: SPLASH.

*: Caractère?
-: Dr Jeckyll et Mr Hide.

*: Principales préoccupations?
-: Dans le désordre: les filles, mon aquarium et faire avancer le CD, vaguement la scolarité.

*: Jeux préférés?
-: Arcade: Street Fighter II, CPC: Bubble Bobble (le jeu du siècle).

*: Où satisfais-tu tes plaisirs solitaires?
-: Dans le frigo.

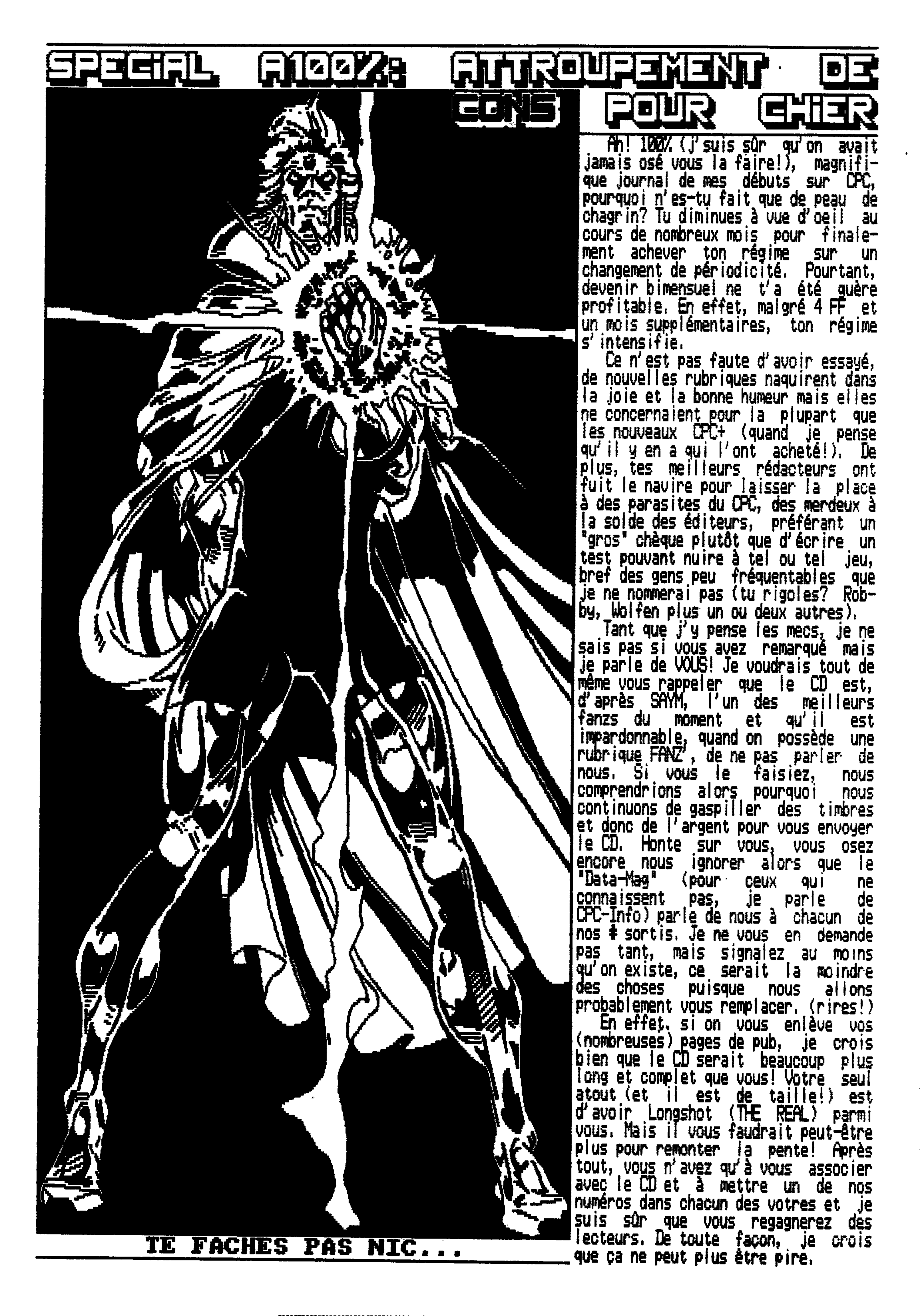
*: Ton alcool préféré?
-: Peux plus sacquer la bière. Je gerbe la vodka, c'est épidermique, j'ai pas essayé la téquila. Reste le whisky.

*: Connais-tu le KYC récemment démentelé?
-: J'ai récemment appris la signification du sigle: Kill Yann COTTREAU. C'est basé sur le même principe que le AXL (Anti-Xavier-Longshot).

CONCLUSION

Yann par SHel:
Ne prend pas de risques: tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil... Sauf Splash.
Yann par Slash:
"Yannou, mon p'tit Yannou, on s'est réconcilié alors soit sympa! Tu sais que je t'aime." Yann est peut-être le seul gars modeste du CD, mais reste néanmoins très susceptible. Quant à son allergie à la bière, ne vous inquiétez pas, elle n'est que passagère (je t'attends à la table de ping-pong). A propos, tu penses vraiment pouvoir te faire une meuf de ce genre? Je te rappelle que tu n'es jamais sorti avec quelqu'un et qu'il faut d'abord se faire la main. Alors compte sur moi, je vais te présenter des boudins. Février 93: Yann n'a jamais su résister à une bonne murge mais a malheureusement dû rayer de son vocabulaire le nom de RICARD: tu l'avais oublié celui-là le jour de ton interview, hein? N'empêche qu'ils ne l'ont pas raté pour ses 18 ans. Il est tombé dans une embuscade et a dû se taper 18 Ricards. Bon, ben maintenant, reste plus que le whisky pour mon alcoolo favori. Sinon, Yann a découvert enfin que mes potes ne lui voulaient aucun mal et que David est quelqu'un de génial. Yannou a donc décidé d'en faire son idole et de faire comme lui en se mettant douloureusement au bab. Autre chose depuis l'interview, Yann est toujours célibataire et je vous le loue pour 100FF. Je sais, c'est pas une affaire, mais quand on aime, on ne compte pas.

SPECIAL A100%: ATTROUPEMENT DE CONS POUR CHIER



TE FACHES PAS NIC...

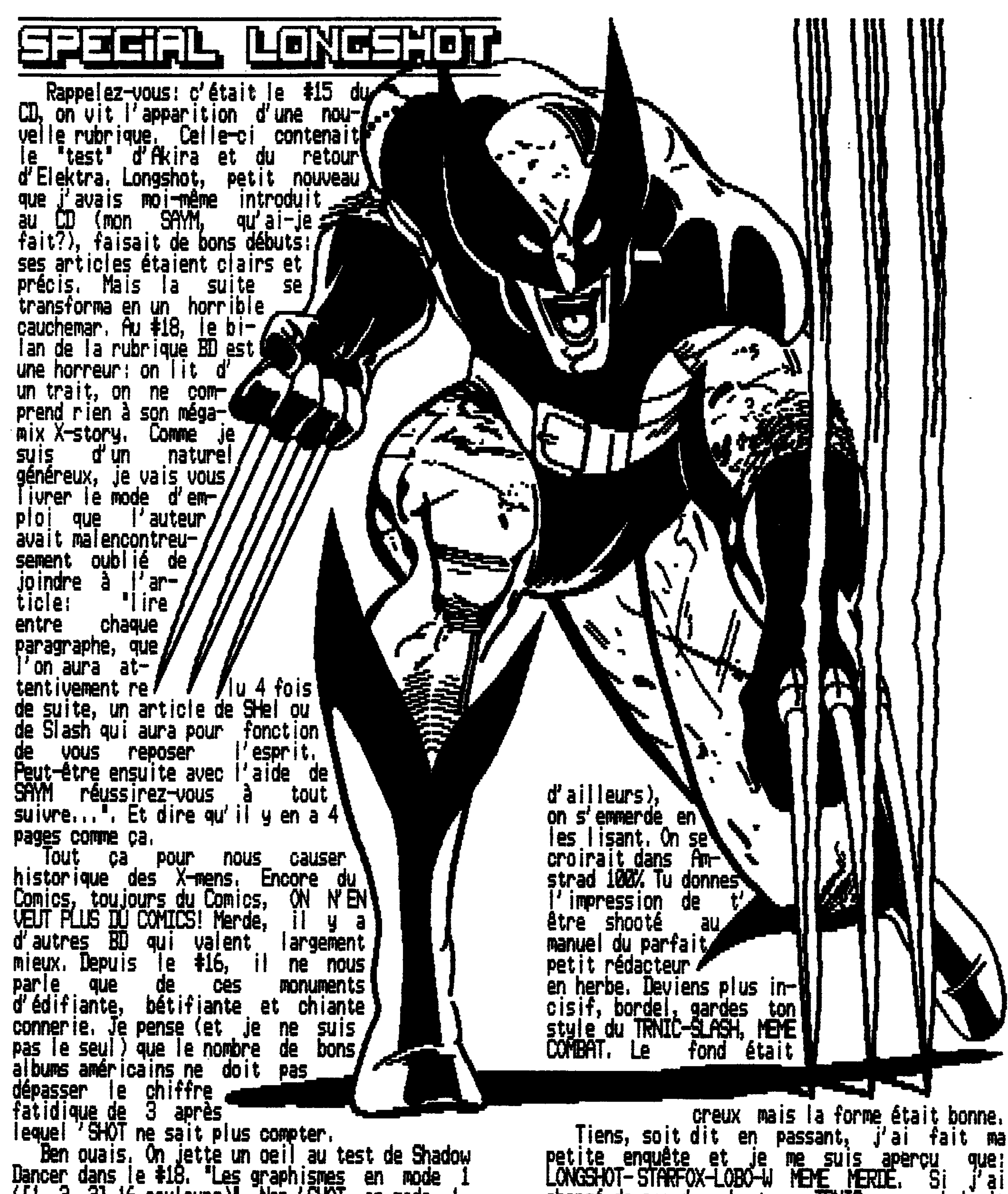
Ah! 100% (j'suis sûr qu'on avait jamais osé vous la faire!), magnifique journal de mes débuts sur CPC, pourquoi n'es-tu fait que de peau de chagrin? Tu diminues à vue d'oeil au cours de nombreux mois pour finalement achever ton régime sur un changement de périodicité. Pourtant, devenir bimensuel ne t'a été guère profitable. En effet, malgré 4 FF et un mois supplémentaires, ton régime s'intensifie.

Ce n'est pas faute d'avoir essayé, de nouvelles rubriques naquirent dans la joie et la bonne humeur mais elles ne concernaient pour la plupart que les nouveaux CPC+ (quand je pense qu'il y en a qui l'ont acheté!). De plus, tes meilleurs rédacteurs ont fuit le navire pour laisser la place à des parasites du CPC, des merdeux à la solde des éditeurs, préférant un "gros" chèque plutôt que d'écrire un test pouvant nuire à tel ou tel jeu, bref des gens peu fréquentables que je ne nommerai pas (tu rigoles? Robby, Wolfen plus un ou deux autres).

Tant que j'y pense les mecs, je ne sais pas si vous avez remarqué mais je parle de VOUS! Je voudrais tout de même vous rappeler que le CD est, d'après SAYM, l'un des meilleurs fanzs du moment et qu'il est impardonnable, quand on possède une rubrique FANZ', de ne pas parler de nous. Si vous le faisiez, nous comprendrions alors pourquoi nous continuons de gaspiller des timbres et donc de l'argent pour vous envoyer le CD. Honte sur vous, vous osez encore nous ignorer alors que le "Data-Mag" (pour ceux qui ne connaissent pas, je parle de CPC-Info) parle de nous à chacun de nos # sortis. Je ne vous en demande pas tant, mais signalez au moins qu'on existe, ce serait la moindre des choses puisque nous allons probablement vous remplacer. (rires!)

En effet, si on vous enlève vos (nombreuses) pages de pub, je crois bien que le CD serait beaucoup plus long et complet que vous! Votre seul atout (et il est de taille!) est d'avoir Longshot (THE REAL) parmi vous. Mais il vous faudrait peut-être plus pour remonter la pente! Après tout, vous n'avez qu'à vous associer avec le CD et à mettre un de nos numéros dans chacun des votres et je suis sûr que vous regagnerez des lecteurs. De toute façon, je crois que ça ne peut plus être pire.

SPECIAL LONGSHOT



Rappelez-vous: c'était le #15 du CD, on vit l'apparition d'une nouvelle rubrique. Celle-ci contenait le "test" d'Akira et du retour d'Elektra. Longshot, petit nouveau que j'avais moi-même introduit au CD (mon SAYM, qu'ai-je fait?), faisait de bons débuts: ses articles étaient clairs et précis. Mais la suite se transforma en un horrible cauchemar. Au #18, le bilan de la rubrique BD est une horreur: on lit d'un trait, on ne comprend rien à son mégamix X-story. Comme je suis d'un naturel généreux, je vais vous livrer le mode d'emploi que l'auteur avait malencontreusement oublié de joindre à l'article: "lire entre chaque paragraphe, que l'on aura attentivement re lu 4 fois de suite, un article de SHel ou de Slash qui aura pour fonction de vous reposer l'esprit. Peut-être ensuite avec l'aide de SAYM réussirez-vous à tout suivre...". Et dire qu'il y en a 4 pages comme ça.

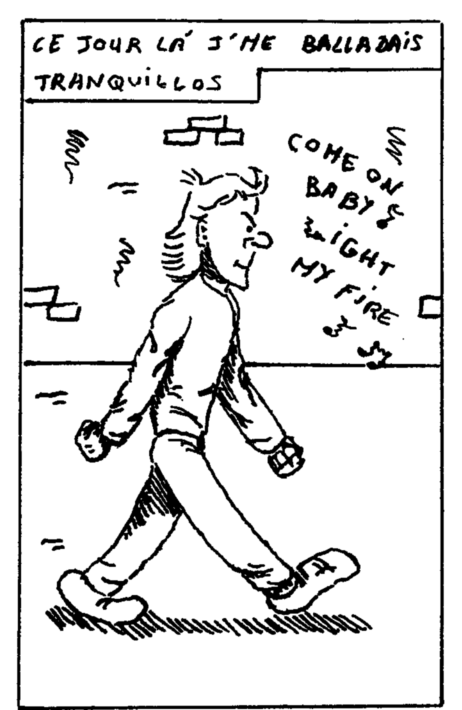
Tout ça pour nous causer historique des X-mens. Encore du Comics, toujours du Comics, ON N'EN VEUT PLUS DU COMICS! Merde, il y a d'autres BD qui valent largement mieux. Depuis le #16, il ne nous parle que de ces monuments d'édifiante, bétifiante et chiante connerie. Je pense (et je ne suis pas le seul) que le nombre de bons albums américains ne doit pas dépasser le chiffre fatidique de 3 après lequel 'SHOT ne sait plus compter.

Ben ouais. On jette un oeil au test de Shadow Dancer dans le #18. "Les graphismes en mode 1 ([1, 2, 3] 16 couleurs)". Non 'SHOT, en mode 1, il y a 4 couleurs. Si ici il y en a beaucoup (?), c'est qu'il s'agit du mode 0. Et n'essaie pas de te rattraper dans ton test de Switchblade en passant du mode 1 au mode 0. Là, ce coup-ci, c'était du mode 1 bien qu'il y ait plus de 4 couleurs. Si tu t'étais renseigné, tu aurais su que cela vient du fait que les programmeurs, pas cons, ont séparé l'écran en plusieurs fenêtres en moyenne résolution et ont utilisé des "splits-rasters" (demandez à SDC ce que ça veut dire, c'est lui la bête de programmation ici).

A propos de tes tests (de tous tes articles d'ailleurs), on s'emmerde en les lisant. On se croirait dans Amstrad 100%. Tu donnes l'impression de t'être shooté au manuel du parfait petit rédacteur en herbe. Deviens plus incisif, bordel, gardes ton style du TRNIC-SLASH, MEME COMBAT. Le fond était creux mais la forme était bonne.

Tiens, soit dit en passant, j'ai fait ma petite enquête et je me suis aperçu que: LONGSHOT-STARFOX-LOBO-W MEME MERDE. Si j'ai changé de pseudo, c'est que TRNIC ne me plaisait plus, je n'ai jamais comme toi cherché à me dissimuler derrière une nouvelle identité. Pour finir avec cet article, saches que ceux du défonce sont censés se baser sur des faits réels. Je n'ai jamais fait de fausses défonces se transformant en un article débilisant et pseudo-romanesque visant à me faire passer pour l'émule de STEPHEN KING comme tu l'as fait.

Bon, si on fait le compte, pas un seul de tes articles (sauf ceux que tu as fait en communauté bien sûr) ne vaut le coup. Alors, si t'as du temps devant toi, prends des cours!


CE JOUR LÀ J'ME BALLADAIS TRANQUILLOS
COME ON BABY LIGHT MY FIRE

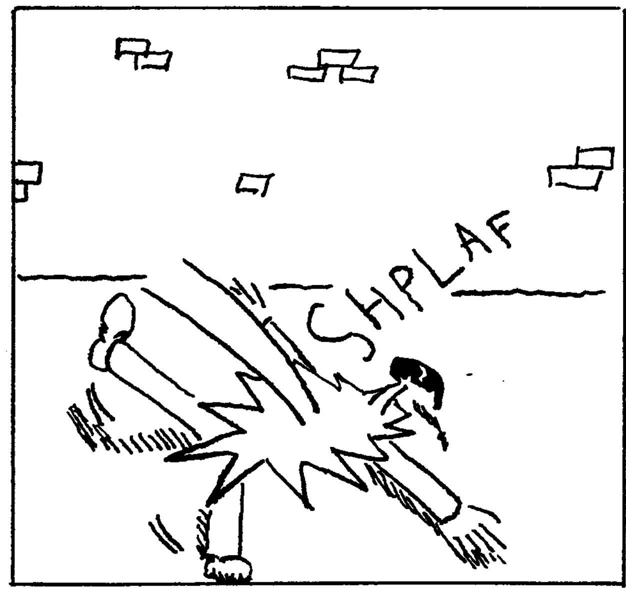

QUAND TOUT A COUP...
SALUT MIMIL ! JE T'ATTENDAIS
JE SUIS TERMINA YANN !
TREMBLE


PAIX MON FRERE
OU PEPSI VA TE BOUFFER
J'VAIS L'DIRE A RoBocop !

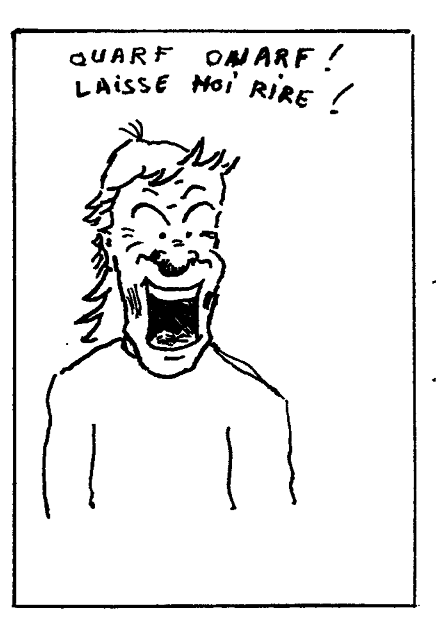

SASENT L'COUP FOIREUX
J'VAIS LUI FAIRE UNE PRISE DE KUNG-FU MASTER


YEAAHAAA

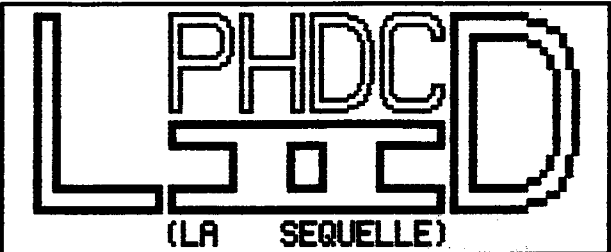

ZUT ! ÇA GLISSE !
ZIP


SHPLAF


YANN ?


OUARF OUARF ! LAISSE MOI RIRE !

A la demande (générale?) de SAYM, le duo le plus explosif du CD est de nouveau réuni: SPLASH l'évadé du zoo de Tacheland et Yann grand aquariophile devant l'éternel (je rappelle que l'aquariophilie n'est PAS une déviance sexuelle!). Voici donc, pour le meilleur comme pour le pire:



UGW: Comme j'te l'dis, Nic! Sharon STONE et moi! Et toute la nuit encore!

Slash: Mon pauv' vieux. Pendant ce temps, tu as été doublé par 'SHOT: il a réussi à se faire PSYLOCKE durant ton absence. Le déshonneur complet, mon p'tit: se faire griller par LUI.

JFF: Euh, oui... "allongez-vous et parlez-moi de votre mère!". C'est pas tout ça mais faudrait s'y mettre, non?

Slash: Trop tard! Tu m'as lancé sur la casse, ça va être dur de me faire revenir. Bon, tant pis, on va se venger sur le CD. Le CD, c'est quoi, c'est qui?... C'est SAYM, bien sûr. Dieu oublie bizarrement le seigneur SHel dans le TOP REDAC' du #15 (celui-ci est représenté par le STAFF en page 20: le classement des rédacteurs n'est pas aléatoire, c'est bel et bien un TOP!). On sait que SHel ne s'était pas foulé, mais on aurait tout de même pu lui réserver une dernière place.

YAR: Ne vous êtes vous jamais demandé pourquoi les scannérisations de l'époque avaient cette gueule-là (allongées et fouillies)?. Tout bonnement parce que SAYM manquait de pratique et faisait du service minimum point de vue retouche. L'exemple le plus célèbre restera la BD du CAPTAIN STRAD page 6. T'as pas un PIN'S?

Slash: "je hais les pin's!!!". Yann, laches-moi la troisième jambe! (véridique!) Le Captain STRAD est une BD (noooooon, c'est pas vrai?) dessinée par VERB qui, comme de nombreux gens du CD, avait été embauché par le génie du coin: T.R.NIC. Cette BD, donc, ouvrait les "quelques pages" de la nouvelle rubrique BD. Celle-ci était rédigée par un p'tit nouveau nommé LONGSHOT (une fois de plus, TRNIC a démontré l'un de ses nombreux talents: l'embauche!).

LAS: 3 de mes dessins mains avec OCP passent dans ce # mais le plus important est mon passage au Défonce! THE promotion sociale! Relire tous les "Specials"! A noter que MIMIL le reptile aux putrides boutons ressucite ("Ouarf Ouarf": voir sa réponse dans le coin).

Slash: A propos du Défonce: SHel signe dans le #15 son seul et unique article défoncien: il n'y reviendra plus! Dans le même ordre d'idées, le top défonce nait et meurt. TRNIC, toujours plus fort: JE crée les tests à plusieurs rédacteurs: SHADOW OF THE BEAST et TARGHAN.

WAR: Mégalomanie quand tu nous tiens! Ce sera tout pour le #15 so next! La scann' du #16 est presque compréhensible, ça s'améliore! Le logo merdique, disons-le, trône plus que jamais en première page. C'est un spécial moins, c'est tout. Une larme furtive en apercevant mon dernier chef-d'oeuvre: le Bretonus Vulgaris (p.8) qui est à la hauteur si ce n'est meilleur que le chevalier de SHel du #11 que tout le monde avait pris pour une scann'.

Slash: SHel, disparu du CROCO? Non, c'était reculer pour mieux sauter: 3 tests et premier du TOP REDAC'.



GNR: Je ne fais pas encore les fontes pour les titres du CD et ça se voit! Saym nous fait de l'amateurisme. Par contre il n'utilise plus les fontes d'Oxford PAO. Il serait tant que j'arrive à la mise en page... Patience. Dans ce # 'SHOT entame son anthologie des X-tout ce que l'on voudra bien en dix volumes de trois cents pages chacun.

Slash: Comics is a real SHIT! Personne ne comprend pourquoi ce que fait LONGSHOT devient nul. Moi, je sais, éclairé que je suis des lumières SAYMiennes: ce n'est pas 'SHOT qui baisse de régime, c'est ce dont il parle qui est nul. Côté défonce, LYRIC y fait une apparition fulgurante et signe ce qui est probablement l'un des meilleurs articles du Défonce.

PSY: ARGHHH! Mon SAYM (eh, c'est PAS une déclaration d'amour!)! Que vois-je: le CD 17!!! Primo: reliure; Secundo: le retour de la couverture cartonnée; Tertio: la une est superbe (apparition de Ikky la mascotte et scann' retouchée par Dieu (SAYM! Pas Mc Farlane!) et quatro moi aux 55% de la mise en page! Le meilleur # avant le suivant et ainsi de suite.

Slash: Yann passe à la mise en page et c'est l'un des meilleurs #: "c'est normal ou cherchez l'erreur". SHel invente (c'est nouveau, ça) le test JOYSTICK. Il teste BO-BOSS, le seul 'stick au son "machouille-gum".

GKC: J'avais oublié de dire que la fonte à droite sur les couvertures est de moi (attention je me fais mousser maintenant!). La présentation du sommaire est de moi. Le "X-EDITO" est de moi. La fonte pour les titres des rubriques est de moi. La fonte des sous-titres est de moi. Aussi incroyable que cela puisse paraitre la retouche de la scann' de la p.6 est de moi ce qui n'est pas à mon honneur selon certains. C'est moi qui ai servi de sténo-dactylo pour le test de Nord et Sud. Par contre, pour la page démo je n'ai fait que suivre les plans de ZZ TOP qui fait son apparition. Et pour finir le "Spécial Nic" est de moi. Je considère un peu ce # comme mon bébé. J'en ai chié à l'accouchement mais cela en valait la peine.

Slash: Justement, cet article de Yann est probablement à l'origine de la merde qui allait bientôt régner sur ma rubrique. Cela n'est plus de la critique, c'est de la haine. Par contre, SDC suit les règles du jeu et nous fait un bon "Spécial Yann".

LHO: Nous avons effectivement un peu oublié SDC. Il est vrai que je ne comprends rien du tout la plupart du temps à la rubrique Bidouille mais je peux vous dire que ses pages sont excellentes du point de vue mise en page.

Slash: mais le meilleur reste à venir: le #18 et le #19, summum de la qualité crocoyenne, seront réunis dans L.P.H.D.C.D. III, the BEST OF CD.

YAN: Une dernière chose avant de nous quitter: un FEINDERS en rangers et treillis de camouflage vous agresse à coups de musique OI et autre "Shid Da Feinders!" (quoi que cela veuille dire!): ne vous laissez pas faire et retorquez-lui: "Eh tapette, ton caleçon il est rose?". Aussi radical que du Zyklon B. Attention: la survie de l'utilisateur n'est pas garantie par l'inventeur de la méthode.

LA SEMAINE DU CROCO DECHAINE

C'est dingue comme les gens peuvent avoir peur de se discréditer lorsqu'on leur demande de raconter certaines choses! La preuve, ayant perdu tout espoir de concrétiser le rêve de réunir tous les protagonistes de cette "fête du CROCO" en un article délirant où chaque rédacteur de notre merveilleux Fanz' décrirait l'un des principaux traits de LA semaine, me voici seul, devant mon p'tit clavier CPCien, pour vous narrer en long et en large ce que les autres auraient voulu vous cacher. Un p'tit aperçu, histoire de vous mettre en haleine:

-les cris désespérés et angoissants d'un Yann au bout du rouleau: ainsi quelques "je vous aime



TOUS" et autres "NIC, c'est fait comment une meuf?".

-les déambulations lunatiques d'un SDC s'improvisant pour l'occasion joueur de hockey sur glace.

-les délires psycho- pathologiques d'un Dieu à la recherche de ses brebis perdues.

-les cours de drague et d'éducation sexuelle donnés par SLASH et SHel au reste de l'équipe angoissée à l'idée de pouvoir enfin se lancer dans la pratique.

-un grand merci à David et Boul pour leur aide précieuse dans la concrétisation et la bonne ambiance de cette fameuse semaine. D'ailleurs, dans une conclusion plutôt longue, je vous ai concocté en totale exclusivité une interview (et oui, encore une!) de mon meilleur ami David qui nous donnera un avis extérieur de la fine équipe du CD et de ce qu'elle est devenue. Accrochez-vous!

- Le Croco torche -

Voici les règles d'un nouveau jeu: vous prenez l'équipe au grand complet d'un fanzine mondialement connu et vous les faites s'affronter (après tirage au sort de deux adversaires) sur des parties en 5 points gagnants au ping-pong et en deux manches sur un POWER TETRIS. Chaque perdant doit boire cul-sec une bière ou, en cas de branlée style 5-0 ou 2-0, une vodka bue de la même façon. Ce jeu, inventé par David, Boul, SHel et moi-même, fut expérimenté sur le CD. Les "grands" perdants furent SDC, Yann, LONGSHOT, CONSTRICTOR ...et surtout SAYM. Les effets furent divers: SDC récupéra un "casque de Hockey" depuis longtemps abandonné par le petit frère de SHel qui l'avait à présent trop petit. Fier de sa découverte, SDC s'exhiba durant des heures, le casque sur la tête, pour finalement rejoindre les cours auxquels ses collègues assistaient avec attention dans la cuisine. Il y découvrit, assis en cercle autour d'un SLASH s'étant trouvé une nouvelle vocation de gourou, le reste de l'équipe. SLASH y donnait de magistraux cours de drague et de sexologie que son plus fervant disciple, Yann, écoutait avec la plus grande des admirations. De nombreuses questions existentielles fusaient jusqu'au sombre moment où SDC lança un déchirant: "J'arrive pas à gerber!!!". La suite fut des plus apocalyptiques car à ces mots, SAYM, lui, y était arrivé. Je passe sur les détails mais SHel et moi fîmes ensuite de nombreux slaloms entre les quatre mecs que nous avions exposés sous la pluie, dans le jardin, et Yann, coincé sur un fauteuil hurlant à qui voulait l'entendre (le plus souvent moi!) qu'il l'aimait, "mais attention, d'amitié", sans oublier ses inoubliables "j'adore être dans c't'état" et "j'ai un poids sur le plexus" et SAYM, couché sur un lit et sa bassine criant qu'il l'aimait encore, que c'était une salope, etc...

- Le Croco drague -

Deuxième journée de la fameuse semaine: David et Boul viennent constater l'étendue des dégats provoqués par le sus-cité jeu et décident de remonter le moral des troupes en annonçant fièrement: "Eh! Les crocos! On a trouvé des meufs, tout un troupeau! Elles nous ont invités à une fête sur leur bateau!". Sentant qu'il était grand temps de faire passer mes élèves à la casserole, je décidai que nous les emmenerions en commando sur le fameux bateau. Boul nous en avait donné une description assez vague, style: "il est bleu et il a un nom comme ...este". Le soir venu, toute l'équipe et mes deux potes partions d'un pas décidé vers le port rochelais. Nous ne devions jamais trouver le navire si ce n'est un "Celeste" devant lequel nous stationnâmes une bonne heure. Pendant ce temps, je testai mes qualités sur les quelques passantes qui osaient se risquer à passer devant nous. Nous décidâmes de suivre deux magnifiques blondes que j'avais tenté d'accoster... Le bar à droite, les filles devant: certains décidèrent de se diriger vers le bar. Boul, David et moi-même ne nous laissions pas démonter et David: "S.V.P., cela vous dirait de prendre un pot avec nous et quelques potes?"-"Sorry, I don't speak french!". Mine déconfite du David, j'enchainai: "Do you want to have a drink with us?"-"Yes!"... Elles étaient suédoises, parlaient l'anglais, l'allemand, l'espagnol, mais pas le français. S'ensuivit une drague intense de la part de Yann, Boul, Longshot, SDC et, je dois l'avouer, de moi-même. J'obtins un rendez-vous pour le lendemain. Elles n'y furent pas: Yann et Boul leur avaient fait peur...

.../...

- Le Croco bosse -

Et pis quoi encore... D'après vous, pourquoi ce numéro sort avec autant de retard? De toute façon, c'est la faute à SDC, il avait qu'à pas emmener son Amiga!

- Le Croco à la plage -

Il était une fois une bande de joyeux lurons (l'équipe moins le rédac'-chef) qui, voyant qu'il tombait de l'eau qui mouille dehors, décidèrent d'aller faire trempette sur l'ile de Ré. Ils furent accompagnés de la belle et douce Natacha (petite (?) amie du bienheureux SHel) et de la non moins fameuse Laure-Maëlle (petite soeur du plus grand des rédac'-chefs [eh oui, Dieu avait une soeur, qui l'eut cru?]), très sexy dans son magnifique tee-shirt qui, une fois trempé d'eau salée ne sut que réveiller chez certains (autrement dit Yann) leur appétit sexuel. On ne compte plus dorénavant les demandes en mariage que Yann effectua auprès de la sus-citée demoiselle. Tout le monde draguait joyeusement tout ce qui avait l'audace de passer en bikini sous le nez de rédacteurs en chaleur et gouttait là un repos bien mérité après cette pénible semaine du Croco Déchainé.

MINI-INTERVIEW
D'UN MAITRE DE CEREMONIE

-:SLASH: Qui es-tu, que veux-tu, où vas-tu, ô maitre?

*:DAVID: Je suis le meilleur ami de Nicolas.. euh, pardon, SLASH et c'est d'ailleurs par son intermédiaire que j'ai connu le CD. Je pense qu'ils m'ont tous bien accepté, ce sont des mecs vraiment sympas! Parlons un peu de moi: j'ai 20 ans pour 1,82 m et 82 kilos. Je suis mat de peau ce qui me vaut le qualificatif de noir chez certains que je ne citerai pas (n'est-ce pas?). J'adore le rugby et faire la fête avec mes potes mais ma grande passion reste "les meufs" et le Hard. Je hais les rappeurs. Signe particulier: caleçon et bazooka (n'est-ce pas bayonnette, dommage que Boul-M16 ne soit pas là!).

-: Quelle a été votre participation à toi et BOUL dans la Semaine Du Croco Déchainé et qu'en as-tu pensé?

*: Mon collègue Boul et moi-même avec l'assistance de SLASH et SHel avons créé une nouvelle forme de ping-pong qui pourrait bien un jour ou l'autre être homologuée par la fédération des sports. Deux sortes de joueur peuvent y participer: les sportifs et les grands buveurs, mais pour être sûr de gagner, il faut être un sportif torcheur. Boul et moi avons essayé aussi de remonter le moral des troupes en organisant une excursion en ville. La veille, nous étions tombés sur un troupeau de meufs assoifées de sexe qui nous avaient filé un rancard sur un bateau. Boul devait se charger de retenir le nom du bateau en question, mais à cause d'une excessive dose de branlette prise 2 jours auparavant, il avait mal entendu le nom et nous nous sommes retrouvés en rade devant un petit voilier. En bref, je me suis bien éclaté, l'ambiance était assez chaude (rapport aux verres d'alcool ingurgités), j'attends la prochaine SDCD avec impatience.

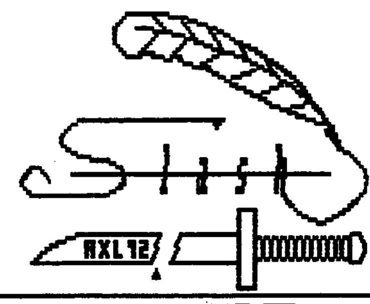
-: Attention, question vache: dois-je te rappeler le "léger" différent qui a opposé Yann et moi-même durant longtemps au sujet d'une "pseudo-baston" à laquelle tu avais participé? Quels sont tes souvenirs de cette funeste journée et que penses-tu de chaque personnage du Croco?

*: Ceci s'est passé il y a à peu près 2 ans et comme tous les week-end, nous allions à la guignette (ND SLASH: une fabuleuse cave ou l'on peut boire un (?) verre de rosé pour 2,50F) et les tournées de rosé coulèrent à flot. Ensuite, nous passions par un Prisunic pour nous ravitailler en bière et alcool fort que nous allions déguster dans les parcs. Jusque là, tout allait bien. Après avoir bu ces dizaines de collations délicieuses, Yann eut un coup de folie et s'en est pris à SLASH. Voyant la scène, j'ai voulu le massacrer et les autres m'ont suivi à moitié pour me calmer et à moitié pour dissuader Yann qui, devant le nombre, préféra s'écrouler à terre. Voilà pour la p'tite histoire. Quant à ce que je pense à présent de Yann, je l'adore, c'est mon chouchou bien que, rassurez-vous, je ne suis pas bi. Yann est quelqu'un de très (trop?) gentil mais beaucoup trop susceptible bien qu'il ne s'en soit jamais pris à moi. C'est devenu mon élève en baby-foot, torche et drague mais il ne progresse malheureusement que dans deux catégories. A vous de deviner lesquelles! Quant à SDC, il possède un certain manque de confiance en lui. Sans cela, il pourrait certainement se faire pas mal de meuf. Affaire à suivre... En ce qui concerne SAYM, c'est quelqu'un de timide et réservé d'où le fait que je ne le connaisse pas très bien. Sinon, il est pas trop mauvais au bab'. Longshot est quelqu'un que je ne connais vraiment pas, référez-vous aux articles que SHel et SLASH ont écrit. A propos, SHel est superbe, c'est un mec super avec lequel je m'entends très bien. Il est très "changeant" si tu vois ce que veux dire... L'un de ses meilleurs potes est TOI. Toi, t'es une bête de sexe, formé à la même école que moi et qui compte vraiment dans ma vie et que je ne voudrais jamais perdre. Dommage que tu n'acceptes pas que je te suce pendant que tu tapes ce que je raconte... Eh, NON, écris pas ça, t'es con... J'ai honte.

-: Merci pour les fleurs, t'as failli me faire chialer mais je ne te laisserai toujours pas me sucer. Un p'tit mot pour la fin?

*: ouais, bof... Vous êtes de vrais bosseurs du dimanche mais quand vous avez décidé de vous y mettre, vous faites de bons trucs (j'ai votre #18 dans les mains). Si vous avez des problèmes sexuels ou sentimentaux (ND SLASH: Quarf! Sentimental! TU T'ENTENDS PARLER?) faites parvenir votre courrier au Croco, je répondrai à

toutes les questions (précocité, etc...). Pour la fin, Nicolas enfoiré et bonne bourre.



C'EST CELA OUI...

1993! Beaucoup d'eau a coulé sous les ponts pendant cette année 1992 (t'inquiète pas SHel, je t'expliquerai ce que c'est que de l'eau (Pardon).) Etant donné que je ne rate jamais une occasion d'ouvrir ma grande gueule, je vais me permettre de vous faire part des rectificatifs (légers) que j'apporterai à la SDCD de Nic, et de mon analyse personnelle des interviews, leurs défauts, leurs limites.

Je dirais pour commencer avec cet article que les oublis sont légions. On aurait dû collaborer, se réunir, c'est vrai.

"J'adore être dans c't'état-là!". Je n'ai jamais dit ça ce soir là. Je pense que PERSONNE n'aime être malade comme je l'ai été. Pendant que tu y étais, tu n'avais qu'à dire, je ne sais pas moi, que je faisais du bouche-à-bouche ou que je roulais un palot à une pantoufle! Non mais!

Dans l'état des connaissances de SHel à cette époque-là (Pardon), je peux affirmer qu'il ne nous donnait pas de "cours" avec toi. Je dirais même qu'il faisait le troisième avec SDC et moi, car ce n'était ni Constrictor ni 'SHOT ni SAYM. Tu fabules mon grand. Je ne t'ai jamais demandé comment était "fait une meuf". Je n'ai pas attendu de te connaitre pour le savoir. Par contre pour les cours de drague tout est vrai (=comment "se faire" une MEUFEU).

Il ne pleuvait pas. Je le sais, quand je me suis cassé la gueule de la balançoire je suis resté un bon moment à contempler le ciel, étendu par terre à comater. Je ne m'étais même pas aperçu de la présence de SAYM à quelques pas de moi, sur sa chaise, la bassine entre les jambes, perdu dans la contemplation d'une étoile.

Dans un sens tu as raison pour les deux suédoises. Si celle avec qui tu "parlais" dans un anglais franchement approximatif n'est pas venue c'est certainement à cause de ce que je lui ai raconté sur toi et sous ton nez encore! Quant à l'autre je pense que c'est Boul qui l'a éffrayée dans le sens où tu l'entends.

C'est pas seulement la faute à SDC si on n'a pas travaillé pendant cette semaine. A cause de qui la moitié de la rédaction a été brisée ou démoralisée, dans l'incapacité totale d'activer un neurone dès le troisième soir?

C'est quoi cette fixation sur la pluie? Il ne pleuvait pas le jour de plage de la SDCD. Mon pauvre ami, c'est pas bien de tout rejeter sur les autres. Laure-Maëlle a effectivement une notion bien particulière d'une tenue de bain (cycliste et T-shirt) pour raisons médicales. Seulement l'effet obtenu a été exactement l'opposé de celui recherché et il ne restait plus grand chose à cacher. Bo Derek et son T-shirt mouillé sortants des flots. Et enfin, c'est peut être moi qui faisait un tel pressing autour d'elle pour la convaincre d'enlever son T-shirt arguant du fait que c'était pire si elle le gardait, et qui ne cessait de la complimenter sur sa poitrine? Satyre! Argh, vite, de la mise en page...

Je ne peux nier que dans certaines situations il m'arrive de faire des propositions honnêtes en tout bien tout honneur à Laure-Maëlle. Ainsi, le lendemain de mes 18 ans, je ne me souvenais plus si j'avais demandé trois filles différentes en mariage ou trois fois la même. D'après SAYM je l'ai demandé plus de trois fois et c'était à sa soeur Laure-Maëlle. Hio, Highlander! Le jour où elle dit oui je cours comme un fou à la recherche d'une église et je réveille le prêtre! Nan, je te le jure, je ne te le demanderai plus jamais.

Voilà un sujet aussi intéressant que la SDCD si ce n'est plus: l'interview de David. Ce titre en forme d'oxymore (MC David) est une terrible insulte pour lui (oxymore: Yann philosophe, Mitterrand gaulliste, soleil de glace). Nicolas ne doit la vie qu'à sa solide amitié avec l'interviewé qui a les rappeurs en horreur. Argh, bon ben, je crois que plus personne n'ignore ce que nous faisions de nos samedis après-midis à une certaine époque! Je crois que maintenant nous sommes tous d'accord sur ce qu'il s'est passé ce samedi-là, mais répond à ces deux questions: m'as-tu déjà vu agresser quelqu'un sans provocation aucune de sa part? Quand Nic est de mauvaise humeur, n'utilise-t-il pas des termes insultants qui dépassent la plupart du temps sa pensée?

Je confirme, David n'est pas bi. Il est tri (hétéro, homo, zoo). La Légende ne veut-elle pas que tu sois le seul mâle que PEPSI, la chienne de SHel, ait accepté alors qu'elle tue tous les autres mâles qu'on lui présente?

Euh, moi-même je ne sais pas trop dans quelles catégories je progresse, alors ne vous cassez pas trop la tête pour le savoir. La torche je dis pas, mais le baby-foot je desespère (je n'ai plus que Nic comme Grand Maitre! David, reviens!). Quant à la drague... vous m'avez caché quelquechose les mecs? Nan mais je rigole quand je dis que je veux pas savoir ce que je fait ces soirs-là! Allez, soyez cool, dites le moi merde...

Doudou, tu sais ce que je pense de toi et je crois avoir été assez expressif certains soirs! Courage mon ami, on t'oublie pas.

Les interviews faites rendent très mal comptes des personnalités complexes des membres du CD. Ainsi celle de SAYM. Elle renvoie l'image d'un mec que la modestie n'étouffe pas, imperturbable et immuable. Les temps changent et quelques claques plus loin vous ne le

reconnaissez plus. Alors qu'avant c'était la croix et la bannière pour lui soutirer 2 paroles aimables, nous arrivons maintenant à avoir de véritables conversions avec questions/réponses et plus complexes que sujet-verbe-complément!

SDC: le seul rédacteur à ne pas être narcissique (narcissisme: amour morbide de sa propre personne. Eh, je croyais que tu dormais en Philo?). Qu'est-ce que c'est que cette interview? Elle est pourrie! Nic n'avait préparé aucune question pour SDC et c'est SHel qui s'en ait chargé, d'où ce résultat aussi catastrophique que celui de ses partielles (Pardon). 1993: Ah bon, t'aime pas le Hard???

'SHOT: Eh Blanche Neige, t'as perdu Simpl... euh, SHel (Pardon)? Encore un PD dont le jeux préféré sur arcade n'est pas Street Fighter II!

Yann (moi-même): The Living Black Shadow. Je suis très déçu par le bilan de mon interview les gars, c'est faible. Pour la musique ils m'ont converti à tout ce qu'ils écoutent (Hard sous toutes ses formes). Mais je ne renie pas Chris Isaac. Pas de changements côté préocupations. Effectivement je ne deteste plus Nic (mais qui s'en soucie me direz-vous? Eh bien nous!). 1993: Ricard=Vodka!

SLASH ("David est le seul Dieu, Nicolas est son prophète"): le fils spirituel, que dis-je, presque l'égal de David! T'as raison, ça faisait longtemps que SHel n'avait pas écrit (ou dit) de conneries (voir SILVA et son interview)! Des "esprits perturbateurs"? Précise ta pensée, à part toi je ne vois vraiment pas! Pardon? Tout est à revoir dans le CD? Je te laisse ma place et la mise en page, mon vieux!



1993: SLASH fait comme tout le monde et ne résiste pas à la mode: il a trouvé sa blonde aux cheveux longs! Je t'en supplie SDC, arrête de CHIALER! Pour la question rapports avec ceux du CD, je crois que c'est à revoir, non?

SHel (le GRAND ami de tous (Pardon)): Ouah, l'homme le vrai! Il aime un film quand il le trouve bon! Enfin un homme qui a le courage de ses opinions (Pardon)! Type de femme: bien vu l'aveugle, t'avais passé commande ou quoi? "Cyclothymie: forme d'aliénation mentale plus ou moins grave, caractérisée par l'alternance de périodes de surexcitation et de dépression mélancolique." SHel n'est pas cyclothymique, seulement il peut être aussi cool qu'un Beatnik et l'instant d'après être très énervant, profondément agaçant et foncièrement exaspérant.

C'est sûr que Nic ne bois pas tant que ça. Comparé à toi...

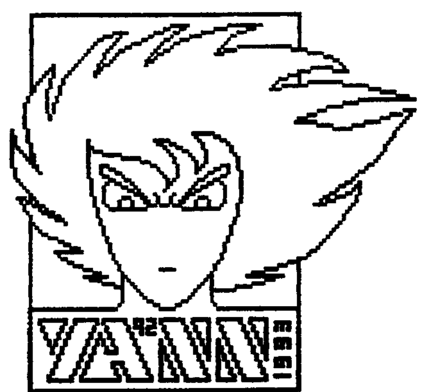
Alors comme ça je deviens parfois prise de tête, hein???

1993 (ou plutôt l'après-interview): qui est-ce qui saute au plafond à la moindre alerte, ne supporte pas les bestioles qui ont plus de quatre pattes et fait horriblement mal la vaisselle? Natacha! Cette volleyeuse de charme est LE principal changement (DE TAILLE!!!) dans la vie de SHel. Aux orties la fin de son interview. Excuse-moi encore

ma grande si j'ai esquinté ton homme au passage dans cet article mais c'est une tradition que je me devais de respecter dans ce dernier Défonce.

Merde, c'est le dernier Défonce...

Vox populi, vox dei (Bande de cons).



CONCLUDEF

Voilà, c'est la fin du DEFONCE! La fin, the end, die Ende, le dernier, plus rien, que dalle... Mais j'ai déjà plein d'idées pour le remplacer! C'est vrai quoi, je me sentirais mal si je n'avais plus MA rubrique de 3 ou 4 (pourquoi pas 5?) pages avec mon logo un peu partout!

Parlons à présent et comme à mon habitude des petits détails qui m'auront échappé tout au long de ce numéro. Je voudrais d'abord m'insurger contre certaines manipulations contre-nature qui ont eu lieu au cours de la (très) longue écriture de ce #19: "je vous appelle tous à la révolte contre les paoistes qui nous exploitent!" En effet, plusieurs rédacteurs ont été les victimes d'un Yann devenu surpuissant au Croco. Même Dieu (SAYM, notre bien aimé rédac' chef) n'a pas su contenir les élans dévastateurs de ce pro de la PAO. On ne compte plus les tests saccagés (BABY JO), les tests censurés (SPACE CRUSADE) et les menaces que cet être immonde a fait planer sur nos têtes (il disait démissioner s'il ne pouvait corriger à sa façon la SEMAINE DU CROCO). Et tout ça au nom de quoi? Au nom d'un nombre imposé de lignes de texte pour faciliter sa mise en page et à la gloire de sa petite fierté blessée par le contenu de mes articles de la SEMAINE... J'avoue m'être trompé au sujet de telle ou telle date, mais tout ce que j'ai dit sur lui est vrai, péniblement véridique, même si son amour-propre doit en souffrir. Ses demandes en mariage, ses "j'adore être dans cet état", TOUT EST VRAI!!! Excuse-moi ma p'tite Yannette mais tes innombrables coup de gueule pour obtenir la modification de tel ou tel article m'ont réellement porté sur les nerfs. Enfin bon, j'espère que tu oubliras le temps d'un article ta bien-aimée susceptibilité de mes quatres qui a, dois-je te le rappeler, saccagé nos rapports pendant plus d'un an.

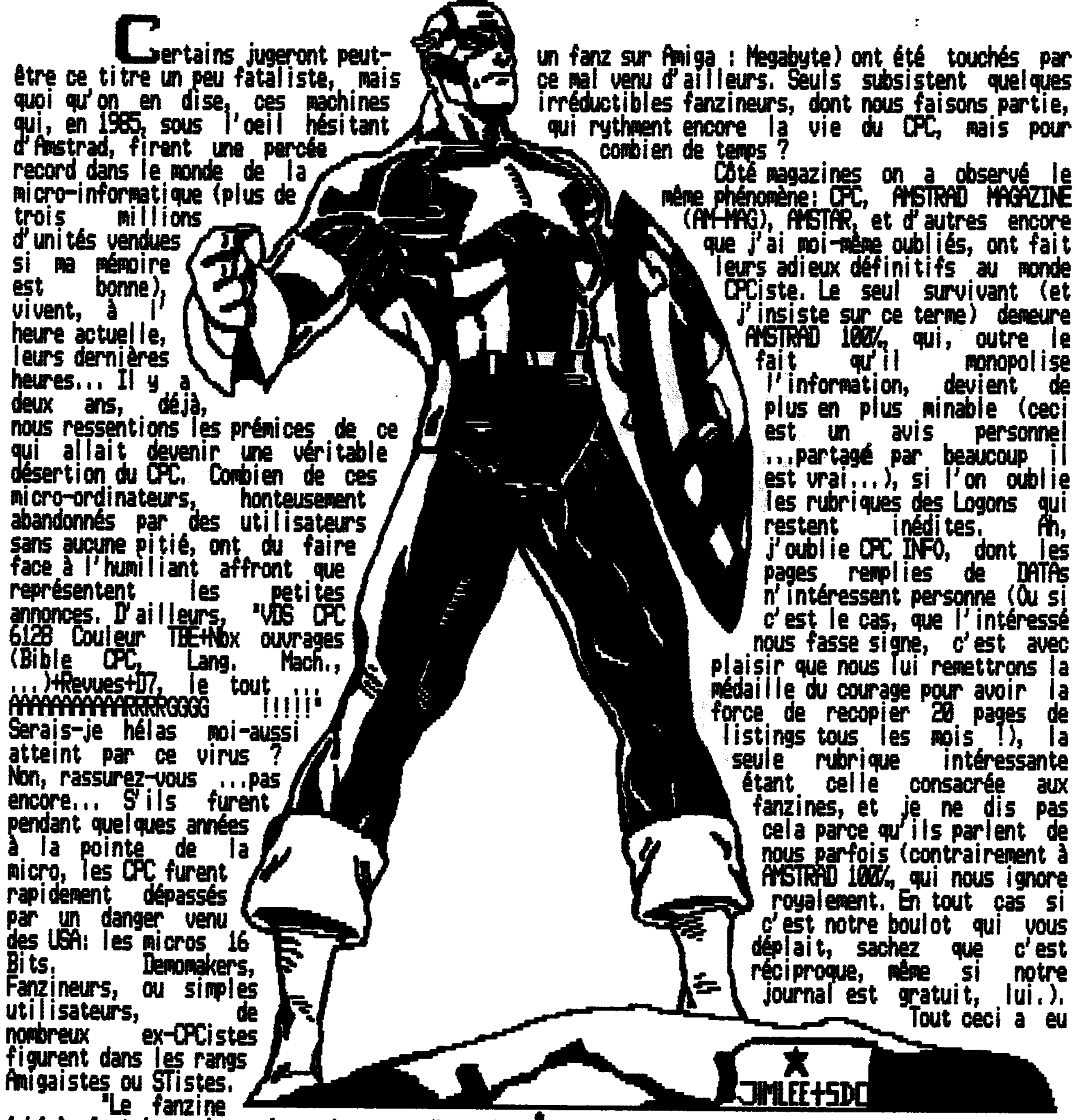
Autre personne, autre tyrannie. SAYM, pour les mêmes simplifications de boulot, a exigé de ma part un Edidef dont la dentelle devait être faite par moi -même, directement sous Amsword. Sympathique mais très chiant cher camarade. M'enfin je reconnais que le résultat en vaut la peine.

Pour la fin, sachez qu'il est possible que le DEFONCE revienne tirer sur ses ambulances préférées. Tout ça ne dépend que de vous, d'un stylo, d'une lettre, de 5 minutes de votre vie et d'un timbre (sans compter l'enveloppe). Magique, non? Doit y avoir du SAYM dans l'air... Merci à tous ceux qui ont lu, avec humour et DEFONCE mes articles et ceux de tous les magnifiques rédacteurs qui y ont participé (Yann, SHel, Longshot, Lyric, Amsmad pour ne citer qu'eux). A bientôt pour les deux ou trois nouvelles rubriques que je vous prépare.

SHel

AXL 12

CPC : LE DERNIER SOUFFLE... ET APRES ?



Certains jugeront peut-être ce titre un peu fataliste, mais quoi qu'on en dise, ces machines qui, en 1985, sous l'oeil hésitant d'Amstrad, firent une percée record dans le monde de la micro-informatique (plus de trois millions d'unités vendues si ma mémoire est bonne), vivent, à l'heure actuelle, leurs dernières heures... Il y a deux ans, déjà, nous ressentions les prémices de ce qui allait devenir une véritable désertion du CPC. Combien de ces micro-ordinateurs, honteusement abandonnés par des utilisateurs sans aucune pitié, ont du faire face à l'humiliant affront que représentent les petites annonces. D'ailleurs, "VDS CPC 6128 Couleur TBE+Nbx ouvrages (Bible CPC, Lang. Mach., ...)+Revues+D7, le tout ... AAAAAAAAAARRRRGGGG !!!!!" Serais-je hélas moi-aussi atteint par ce virus ? Non, rassurez-vous ...pas encore... S'ils furent pendant quelques années à la pointe de la micro, les CPC furent rapidement dépassés par un danger venu des USA: les micros 16 Bits. Demomakers, Fanzineurs, ou simples utilisateurs, de nombreux ex-CPCistes figurent dans les rangs Amigaistes ou STistes.

"Le fanzine éphémère", tel aurait pu être le nom d'un des nombreux fanzs qui sont passés sur d'autres machines, ou bien ont tout simplement abandonné. Même si bien souvent les études et l'armée sont pour beaucoup dans ces cessations précoces d'activité, on sent bien que l'enthousiasme disparait. Meme les légendaires Syntax Error (repris depuis, mais ce n'est plus trop ça) et autres MicroBoy (qui, après avoir vu son équipe presque entièrement anéantie, a retrouvé un nouveau souffle sous la houlette de Lyric, mais le dernier numéro en date (le 8) est aussi celui qui clot la belle série; à noter que Lyric lance un fanz sur Amiga : Megabyte) ont été touchés par ce mal venu d'ailleurs. Seuls subsistent quelques irréductibles fanzineurs, dont nous faisons partie, qui rythment encore la vie du CPC, mais pour combien de temps ?

Côté magazines on a observé le même phénomène: CPC, AMSTRAD MAGAZINE (AM-MAG), AMSTAR, et d'autres encore que j'ai moi-même oubliés, ont fait leurs adieux définitifs au monde CPCiste. Le seul survivant (et j'insiste sur ce terme) demeure AMSTRAD 100%, qui, outre le fait qu'il monopolise l'information, devient de plus en plus minable (ceci est un avis personnel ...partagé par beaucoup il est vrai...), si l'on oublie les rubriques des Logons qui restent inédites. Ah, j'oublie CPC INFO, dont les pages remplies de DATAs n'intéressent personne (Ou si c'est le cas, que l'intéressé nous fasse signe, c'est avec plaisir que nous lui remettrons la médaille du courage pour avoir la force de recopier 20 pages de listings tous les mois !), la seule rubrique intéressante étant celle consacrée aux fanzines, et je ne dis pas cela parce qu'ils parlent de nous parfois (contrairement à AMSTRAD 100%, qui nous ignore royalement. En tout cas si c'est notre boulot qui vous déplait, sachez que c'est réciproque, même si notre journal est gratuit, lui.).

Tout ceci a eu pour principale conséquence de faire douter Amstrad et les éditeurs de logiciels de la survie du CPC. N'oublions pas qu'Amstrad a stoppé il y a peu la fabrication des CPC, et nous en constatons jour après jour les effets: le dernier revendeur CPC de notre ville (La Rochelle) a cessé dernièrement toute commercialisation concernant cette machine : plus de logiciels, et plus de machines. Le seul recourt pour les utilisateurs reste la vente par correspondance. Enfin, de nombreux éditeurs ont abandonné le CPC ou vont le faire dans les mois qui viennent.

Bref (!), pour le CPC, c'est l'heure du bilan.

Bilan technique d'abord: le CPC n'a cessé d'évoluer et a atteint, en grande partie grâce aux demomakers, ses dernières limites. Il suffit pour s'en persuader de matter les derniers jeux et démos: on est loin, très loin, de "Roland in Space". Toutes les techniques de programmation "Hard" ont été exploitées. La grande innovation dans ce domaine reste l'OVERSCAN, découvert un peu par hasard par les programmeurs de chez TITUS. On peut citer également les scrollings d'écran Hards, qui, associés à la technique de Rupture, permettent de déplacer des blocs d'écran avec une fluidité inimaginable il y a encore quelques années sur CPC. Mais malgré toutes ces évolutions, il faut se rendre à l'évidence: le CPC n'arrive pas à la cheville d'autres machines mieux membrées, 16 bits et plus.

Bilan social ensuite, avec les fanzines. Il est vrai que le CPC reste une machine privilégiée dans ce domaine. Si l'on recense le nombre de fanzines existant ou ayant existé, ne serait-ce que le temps d'un numéro, on atteint très vite des chiffres dont la simple idée de les prononcer ferait fuire Krazucki même un jour de grève ! C'est d'ailleurs la principale raison pour laquelle le CPC subsiste encore, et ce malgrè ses (nombreux) détracteurs. Sur les autres machines, par contre, c'est le vide complet: leur puissance n'a d'égal que l'absence de créativité de leurs utilisateurs dans ce domaine. Ne serait-ce que sur Amiga: Quelques fanzs sur D7 existent (si peu !), mais sont rarement originaux, et je préfère ne pas vous parler des fanzs papier, en fait, je n'en ai encore vu aucun (mais il en existe quelques-uns). C'est déprimant quand on connait la qualité des logiciels de PAO sur cette machine (C'est du pro, d'ailleurs, certains journaux (Amiga News) mettent en page avec l'Amiga, ça fait rêver quand même, on est très, très loin d'OXFORD PAO sur CPC...). Non, sincèrement, et jusqu'à présent, le phénomène fanzine reste bien particulier au CPC, croyez-moi ! Quoi qu'il en soit, leur influence est incontestable. A tel point que les magazines se sont mis également à la mode fanzine, même AMSTRAD 100%, qui, il n'y a pas si longtemps, les méprisait ("Ils nous font chier, z'ont qu'à aller voir CPC INFO", dixit l'un des rédacteurs, Chris je crois), a désormais une rubrique dédiée à ce phénomène, dans laquellle on peut lire des phrases du style: " Tous ces fanzs sont vraiment des petits bijoux, ça fait plaisir à voir, continuez à nous les envoyer !". Autrement dit, au lieu de jeter à la poubelle les fanzs qu'ils reçoivent comme ils le faisaient auparavant, ils s'efforcent désormais de les exposer dans leur belle galerie qui a pour nom revue de presse. Merci, mesdames et messieurs d'Amstrad 100%, de nous prendre pour des cons, je suis sur que vos lecteurs sauront juger de votre bonne foi. Enfin, cessons de nous apitoyer sur notre misérable sort et continuons.

Côté échanges, relations, le CPC est également particulier. On "échange" (Allez, je le dis: copie) facilement, les dialogues sont ouverts. Par contre sur les autres machines, il en va tout autrement: Je veux parler de mon expérience décevante dans ce domaine sur Amiga: Ne vous attendez pas à la convivialité des correspondances CPC. Si l'Amiga est la machine sur laquelle le piratage est le plus développé (dixit un revendeur), celà tourne souvent à l'industrie. C'est l'échange mutuel, mais ça s'arrête là. On cherche rarement à correspondre, c'est plutôt du "je te donne ça si tu me donnes ça". Tout marche par réseaux, chacun ayant son propre "fournisseur" (Cracker, quoi) qui demande parfois de l'argent en retour. Paradoxe du piratage: certains softs sont disponibles chez les crackers avant même leur commercialisation ! En bref, les crackers se font du fric sur le dos des éditeurs, passe encore, mais aussi sur celui de leurs "clients", et malheur à celui qui arrive en bout de chaine... Il est vrai que sur CPC, le climat est beaucoup plus convivial.

Alors, CPC for ever ? Et après le CPC, il y a quoi ? Le CPC+ ? Non merci, très peu pour moi... C'est vraiment faire fausse route que d'acheter un + en 1992 ! Surtout quand on sait que pour le même prix (environ) on a un Amiga 500 sans écran. Non, sincèrement, le CPC n'est plus une solution d'avenir... Alors que choisir me direz-vous ? Eh bien, même à la rédac', les avis sont partagés. Il y a les pro-Amiga: Yann et moi-même, et les pro-PC: Saym, d'autres qui sont mitigés: Lyric. Et le duel Amiga-ST ? A vrai dire, il n'y a plus de duel, l'Amiga domine sans problème le ST, et les prix sont à peu de choses près les mêmes. Non, vraiment, si vous hésitez encore entre ST et Amiga, vous pouvez choisir le second les yeux fermés. Reste le PC. Disons que l'Amiga a l'avantage, par rapport au PC, de jouer sur les deux plans: L'aspect ludique bien-sûr, mais attention, contrairement aux idées reçues, l'Amiga n'est pas seulement une machine de jeu, loin de là, il a de très bonnes capacités dans le domaine utilitaire, son seul problème résidant dans la maigreur de sa logithèque en ce qui concerne ce domaine. Il bénéficie d'un système totalement multitache, et d'un environnement graphique complet (Intuition et le Workbench).

Ceux qui ont entendu parler d'UNIX savent ce qu'est le multitache, puisque c'est la référence en la matière. Pour les autres, il s'agit d'un système permettant de faire tourner plusieurs programmes (taches) en meme temps. Attention, rien à voir avec un quelconque bidouillage d'interruptions comme on pourrait le faire sur CPC: Ici, c'est entièrement géré par le système, sans perte de temps. Prenons l'exemple d'un rédacteur du CD qui veut tester un jeu. Sur CPC, la démarche est la suivante: lancer le jeu, prendre des notes, puis lancer le traitement de texte, taper l'article, et enfin passer à la mise en page avec le logiciel de PAO. Dans un environnement multitache, la

démarche sera tout autre: On lance en même temps le traitement de texte, le jeu, la PAO, et on passe de l'un à l'autre d'un simple clic de souris. Et rien ne vous empêche de jouer pendant que la PAO imprime vos pages, du moment que le jeu respecte le multitache. Ce système est également intéressant lorsque vous avez de longs calculs à effectuer, comme la création d'images fractales ou de synthèse qui peut prendre une journée entière de calculs. Dans un système monotache, l'ordinateur est monopolisé, et on ne peut rien faire pendant ce temps. Grâce au multitache, vous lancez le calcul des images en tache de fond, et simultanément vous pouvez utiliser l'ordinateur comme bon vous semble. En outre, un langage de communication entre les taches, AREXX, se développe. Celà signifie que vous pouvez, à partir d'une suite d'instructions, commander n'importe quel logiciel, et faire échanger des données entre les différentes taches, ce qui évite de passer d'un programme à l'autre et de faire de fastidieuses manipulations, tout étant alors automatisé.

Quant à l'interface graphique, pour les non-initiés il s'agit d'un système dans lequel toutes les opérations s'effectuent par l'intermédiaire d'objets graphiques. Celà signifie que si vous voulez lancer un programme, au lieu de taper son nom comme sur le CPC, vous cliquez sur son icone tout simplement. Si vous avez entendu parler de WINDOWS sur PC, c'est la même chose, mais sur l'Amiga, ça existe depuis toujours, c'est donc totalement expérimenté et optimisé, et, de même que le multitache, c'est intégré à la machine (en ROM quoi), autrement dit c'est moins gourmand en temps et en mémoire (2 Méga-octets suffisent pour être bien à l'aise, alors que sur PC, il faut au moins 4 ou 5 Mégas et un bon disque dur). Et puis l'Amiga, comme le CPC, a ce côté un peu magique qu'un compatible, plus professionnel, ne possède pas.

Il reste quand même le PC avec la puissance de ses derniers microprocesseurs 386 et 486 de chez Intel (mais n'oublions pas sur Amiga les derniers Motorola: 68030 et 68040 qui les valent largement), et sa bibliothèque plutôt founie (c'est un euphémisme) en matière d'utilitaires de toutes sortes. De plus, les prix des compatibles effectuent actuellement une chute vertigineuse, du fait de l'arrivée en force des machines "made in Taiwan", malheureusement de qualité très douteuse (attention au service après-vente bien souvent inexistant). Et l'arrivée de la nouvelle version (2.0) de l'OS-2 d'IBM, système entièrement et vraiment multitache (contrairement à WINDOWS) et bénéficiant d'une interface graphique performante, a de grandes chances de bouleverser le milieu des compatibles. Mais il subsiste encore le problème de "gourmandise" de ces systèmes : l'OS - 2 recquiert au moins un 386 (Adieu les AT de base (286), et les pauvres XT, largués depuis longtemps), ainsi que 4 Mo de mémoire et un disque dur de 60 Mo minimum, ce qui élève le coup d'une telle machine à environ 10000 F... Enfin, le PC a l'avantage de proposer des extensions et des périphériques bien moins couteux (je parle de périphériques classiques) que ceux de l'Amiga (c'est son gros défaut...), mais au contraire, les logiciels sont eux, à performances égales, bien plus chers sur compatibles que sur Amiga.

Ah oui, j'allais oublier le MACINTOSH d'Apple, très répandu dans le milieu de la publication, qui bénéficie des mêmes qualités que les machines sus-citées, ainsi que de beaucoup d'autres, mais qui demeure assez cher et très fermé (c'est un ordinateur à but exclusivement applicatif, et il est très difficile pour ne pas dire impossible d'obtenir de la documentation technique sur sa programmation, donc peu de réjouissances pour l'utilisateur non-professionnel).

Le choix n'est donc pas aisé, à vous de juger selon vos besoins, mais gardez quand même votre CPC (A noter que le moniteur peut s'adapter à l'Amiga moyennant un cable de 150 balles) pour les jours de cafard, ça fait toujours plaisir de retrouver le bon vieux "Ready" du Basic Amstrad...

SDC
AT THE NAME OF THE BUG...

EDITO CALQUAGE

PAR



C'est grâce à moi qu'il y a tant de scanns dans le CD, Dieu m'ayant initié à l'art du calquage: mon rôle consiste à calquer les dessins choisis par la rédaction car le scanner DART n'accepte que les traits de plus de 0.6 mm, ce qui permet d'avoir une qualité supérieure. D'où mon précieux travail.

Dans ce numéro, les gigas, superbes, magnifiques, extraordinaires Psylocke's (cf Yann: "Quel cul!!!"); les mégas Punisher's; le merveilleux SPAWN de la couverture; les belliqueux Lobo's et Space marines et autres Marvelisations sont passés entre mes mains tremblantes à mes débuts et devenues expertes grâce à ma grande dextérité (ND SAYM: réalité!). Mes heures de calquage, bien que nombreuses, ne me permettent pas de tout calquer, ainsi certains personnages du CD, qui calquent plus ou moins bien, m'épaulent-ils, tels que Dieu (notre rédacteur en chef préféré: SAYM), ZZTOP, 'SHOT et enfin SHel.

Mon matériel se compose d'un stylo tubulaire Rotring de 0.6 mm, d'une paire d'yeux infaillibles, d'une bonne lampe halogène, d'une main sûre, de calque (de préférence du 90 g/m2, mais en période sèche, je me contente du 70 g/m2!!) et de lames de rasoir que SAYM utilise à merveille, mais je me sers rarement de son don.

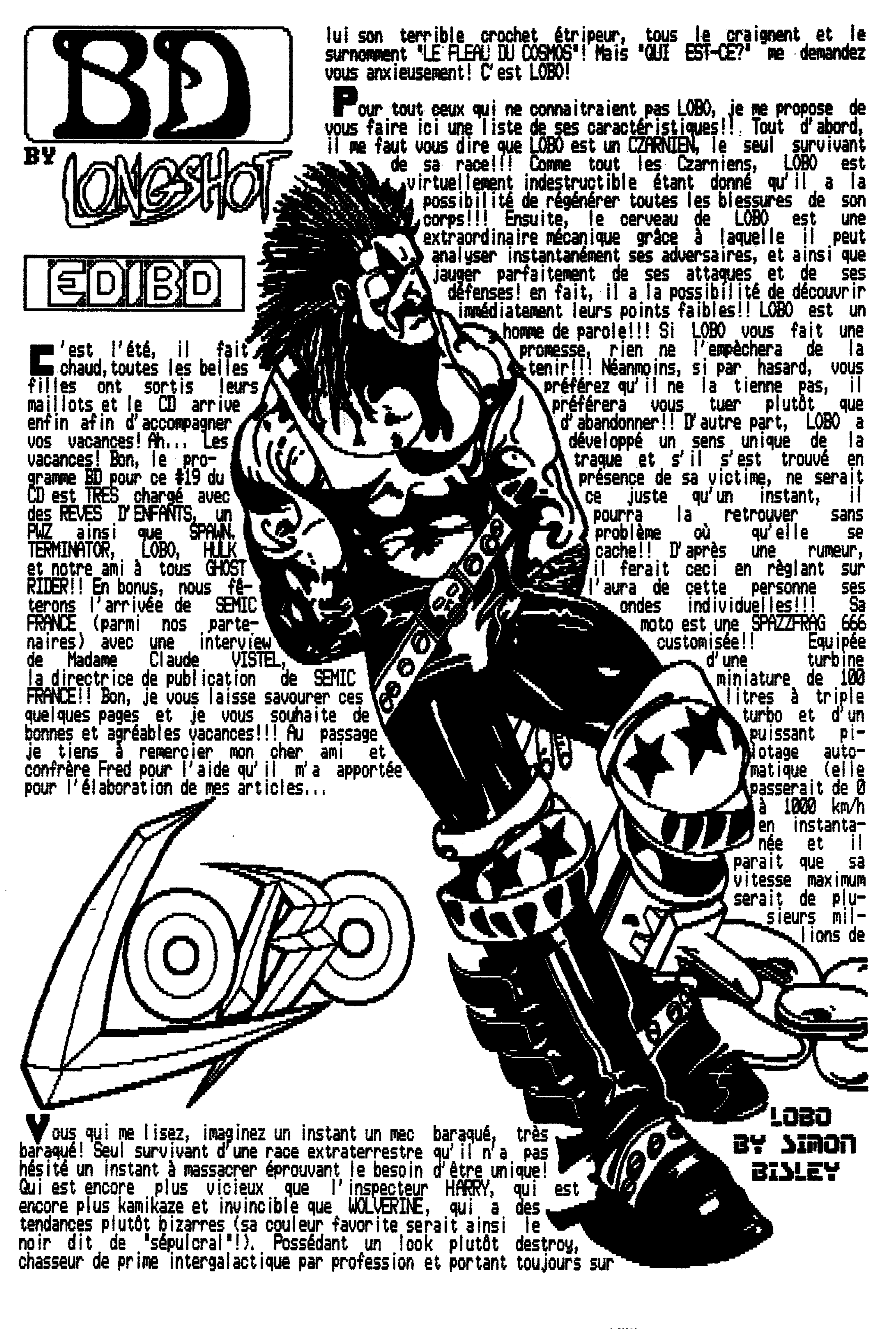
Bien sûr, ces dessins ne sont rien sans les nombreuses heures que SAYM, DOS, (ND SAYM: c'est un nouveau qui promet déjà) ZZ TOP, SHel, SDC et moi passons à les retoucher. La retouche consiste, en gros, à améliorer la qualité du dessin, après la scannérisation, en modifiant tous les défauts (il faut préciser que les dessins sont complètement flous après la scann, les lignes sont brisées, les arrondis déformés) par le déplacement de pixels. Ainsi les superbes formes de Psylocke sont avantageusement mises en valeur et les capes des SPAWNs de McFARLANE sont beaucoup plus fluides qu'après le passage du scanner. C'est un travail exténuant pour les yeux car on fixe des carrés noirs sur fond blanc mais c'est à ce prix que LE CROCO DECHAINE peut se payer de telles scanns.

BD

BY LONGSHOT

EDIBD

C'est l'été, il fait chaud, toutes les belles filles ont sortis leurs maillots et le CD arrive enfin afin d'accompagner vos vacances! Ah... Les vacances! Bon, le programme BD pour ce #19 du CD est TRES chargé avec des REVES D'ENFANTS, un PWZ ainsi que SPAWN, TERMINATOR, LOBO, HULK et notre ami à tous GHOST RIDER!! En bonus, nous fêterons l'arrivée de SEMIC FRANCE (parmi nos partenaires) avec une interview de Madame Claude VISTEL, la directrice de publication de SEMIC FRANCE!! Bon, je vous laisse savourer ces quelques pages et je vous souhaite de bonnes et agréables vacances!!! Au passage je tiens à remercier mon cher ami et confrère Fred pour l'aide qu'il m'a apportée pour l'élaboration de mes articles...



Vous qui me lisez, imaginez un instant un mec baraqué, très baraqué! Seul survivant d'une race extraterrestre qu'il n'a pas hésité un instant à massacrer éprouvant le besoin d'être unique! Qui est encore plus vicieux que l'inspecteur HARRY, qui est encore plus kamikaze et invincible que WOLVERINE, qui a des tendances plutôt bizarres (sa couleur favorite serait ainsi le noir dit de "sépulcral"!). Possédant un look plutôt destroy, chasseur de prime intergalactique par profession et portant toujours sur lui son terrible crochet étripeur, tous le craignent et le surnomment "LE FLEAU DU COSMOS"! Mais "QUI EST-CE?" me demandez vous anxieusement! C'est LOBO!

Pour tout ceux qui ne connaitraient pas LOBO, je me propose de vous faire ici une liste de ses caractéristiques!! Tout d'abord, il me faut vous dire que LOBO est un CZARNIEN, le seul survivant de sa race!!! Comme tout les Czarniens, LOBO est virtuellement indestructible étant donné qu'il a la possibilité de régénérer toutes les blessures de son corps!!! Ensuite, le cerveau de LOBO est une extraordinaire mécanique grâce à laquelle il peut analyser instantanément ses adversaires, et ainsi que jauger parfaitement de ses attaques et de ses défenses! en fait, il a la possibilité de découvrir immédiatement leurs points faibles!! LOBO est un homme de parole!!! Si LOBO vous fait une promesse, rien ne l'empèchera de la tenir!!! Néanmoins, si par hasard, vous préférez qu'il ne la tienne pas, il préférera vous tuer plutôt que d'abandonner!! D'autre part, LOBO a développé un sens unique de la traque et s'il s'est trouvé en présence de sa victime, ne serait ce juste qu'un instant, il pourra la retrouver sans problème où qu'elle se cache!! D'après une rumeur, il ferait ceci en règlant sur l'aura de cette personne ses ondes individuelles!!! Sa moto est une SPAZZFRAG 666 customisée!! Equipée d'une turbine miniature de 100 litres à triple turbo et d'un puissant pilotage automatique (elle passerait de 0 à 1000 km/h en instantanée et il parait que sa vitesse maximum serait de plusieurs millions de

kilomètres à la minute! Elle utilise bien sûr du super AVEC plomb! Non mais!). LOBO préferera tuer quelqu'un plutôt que de laisser l'aider!!!! LOBO adore prendre du bon temps, c'est à dire si vous préférez: se faire des bastons, boire de la nitro, tuer les gens mais uniquement sur contrat (sa devise est: "pas de meurtres sans contrat"). L'idée que se fait LOBO d'une bonne soirée est trop bizarre et illégale pour être exprimée ici! Les expressions favorites de LOBO sont TRIPES DE SKIZ et PAR SAINT BASTON!!! Le dico Petit ROBERT intergalactique ferait mention d'une malédiction du SKIZ mais n'en dit pas plus!!! Nous non plus! LOBO hait CAPTAIN COMET ainsi que tout ce qu'il représente, c'est à dire (liste non exhaustive): les machoires carrées, les bons sentiments, les démocraties, l'idée qu'un jour, on verra le bien triompher du mal, les cheveux courts, toutes les chaussures vernies, les droits de la femme ainsi que les droits de l'homme, la justice et tout ce que l'on peut supposer décent!

LOBO, comme vous pouvez vous en douter et comme la majorité des BD qui passent dans ma rubrique, sort tout droit des USA! Heureusement, l'éditeur GLENAT a eu la bonne idée de le sortir en France dans la collection COMICS USA!! Heureusement, la version française est de très bonne qualité dans de nombreux domaines (mise en page, lettrage, la traduction, etc!). Le bouquin, épais de 96 pages plus une couverture dépliable, vous propose donc une histoire complète de LOBO plus un complément (c'est à dire quatre très longs chapitres de la biographie officieuse de LOBO, deux bulletins de notes de LOBO -un par ses profs et un autre revu et corrigé par ses soins- et un bon spécial pour acheter le kit "chasseur de prime" pour tout les fans de LOBO).

L'histoire de "LOBO, LE DERNIER CZARNIEN" peut se résumer assez facilement: LOBO est chargé d'une mission par le chef de la LEGION92 (police intergalactique), DOX va lui demander d'escorter une femme jusqu'à la planète CAIRN (siège de la LEGION) mais vivante, car LOBO a une facheuse et méchante tendance de tuer tout ce qui lui arrive sous les dents!!! Seulement LOBO ne sait pas que cette femme, qu'il a pour mission d'escorter est en fait la personne responsable de sa biographie officieuse, alias MISS TRIBB, son institrutice!! Or, LOBO n'apprécie pas du tout cette biographie et c'est pourquoi, il a projeté de se debarasser de la personne coupable, c'est à dire l'auteur!! Néanmoins, comme LOBO est un homme de parole, il accomplira sa mission!!! Durant son voyage, LOBO se heurtera à de nombreux ennemis: les routiers spatiaux, la Police d'ONEIDA VI, la Légion de la Décence (alias le Club des mémés du 3e âge qui lutte contre la pornographie et toute les formes d'indécence). En fait, DOX manipule honteusement LOBO, puisqu'il savait qu'en confiant MISS TRIBB à LOBO, celui-ci entrerait dans une colère hors du commun, et que tout ceux qui courraient apres lui en payeraient le prix fort!! DOX se tirerait de cette histoire avec tout les honneurs tout en se débarassant de pas mal de gêneurs!! Tout ceci va comme vous vous en doutez donner lieu à de nombreuses bastons en tout genre!!! Les méchants (c'est à dire tous ceux qui se seront mis sur le chemin de LOBO) tout comme les innocents (il ne fallait pas rester là, après tout!) paieront de leur vie leur rencontre avec le "MAIN MAN"!

LOBO est tout droit sorti de l'imagination de Keith GIFTEN et Alan GRANT! Travaillant chez DC, l'un s'occupe du scénario et l'autre du script!! Il ne restait alors plus à nos deux compères que de trouver un bon dessinateur! Heureusement pour nous, c'est Simon BISLEY (dessinateur anglais de 40 ans et immigré aux States) qui va être chargé de faire la chose! Celui-ci a notamment derrière lui les quatre magnifiques albums de SLAINE, qui ont connu un grand succès (disponible chez ZENDA EDITIONS en France)!!! Scénario délirant, script d'enfer, dessins géniaux, LOBO ça assure un max! Ultra-violent, délirant, plein de mauvais goût & d'humour noir, de bastons, ... J'en passe et des pires, LOBO, c'est LA référence!! BISLEY possède parfaitement un style incroyable, puissant, fort et jamais vu!!! Si ce sont bien GIFTEN et GRANT qui l'ont imaginé, c'est véritablement lui qui va le modeler au fur et à mesure des épisodes!

Vous vous doutez bien qu'à la rédac' du CD, on ne pouvait qu'adorer LOBO!! La preuve en est ces quelques réactions que j'ai pu noter après avoir fait circuler "LOBO, LE DERNIER CZARNIEN":
Yann: LOBO! Entièrement pour, le LOBO! En fait, je me reconnais en lui! D'ailleurs, je vote pour lui! LOBO pour rédac' chef!!!
SAYM: En fait, LOBO, c'est moa! D'ail...
SHel: C'est ça! Et moi, je suis un X-Man aussi!
Yann: Youais! Et moi, ma copine, c'est PSYLOCKE et même qu'elle m'adore! Alors ta gueule SAYM!
SAYM: LOBO! A l'aide... Yann m'emmerde!
SHEL: Youais! LOBO-tomisé (NDLR: aaahhh!!! elle est vraiment bonne!!!)... Heu, oui!! Que veux-tu que je dise de plus!!! Méchant, un point c'est tout!!!
SLASH: Il est cool ce mec!! En plus, il aime le hard! Vraiment cool le mec!! En plus, il boit de la nitro! Pas chié le mec!! Mais il faudrait pas qu'il fasse chier son monde... Sinon, moi je le butte! En deux temps, trois mouvements! Ok?

Dans un profond soucis de professionnalisme, je décidai d'aller interroger quelques lecteurs de la librairie GREFINE! Je vous propose de lire ce qui est ressorti de ce "micro-librairie":
TOTOPHE: cette BD est géniale!! Géante!! En un mot, lobotifiante!
DES FILLES: nous avons vraiment adoré LOBO!! Il représente tout ce qu'un homme devrait posséder: il est intelligent, fort, viril, sexy et possède le sens de l'humour! En plus, il est courageux!! C'est vous tout craché quoi (merci)!
FRED: Pour LOBO, je n'ai qu'une chose à dire!!! LOBO est un gros gamin qui a oublié de recevoir des fessées! Pour moi, LOBO est un frusté! Sinon, la BD est délirante (il a pas peur de mourir lui au moins!).
LA VENDEUSE: LOBO, ça se vend bien! Et en plus, j'ai beaucoup aimé! Drôlement bien comme BD!
TOTOPHE: LOBO, c'est béton! Cette BD m'a tapé dessus avec son crochet étripeur (surtout sur la tête, non?)!

La suite n'est guère racontable!!! Toujours est il qu'en réponse à la P.A passée dans le GAME OVER#7 de janvier 1992, SAYM, le grand, sublime et non moins majestueux rédacteur en chef du CD a pris la décision d'engager LOBO au CD afin d'y faire régner l'ordre et la justice! A mon humble avis, cela ne serait pas réellement étonnant que l'on obtienne l'effet inverse!!! Mais bon... De plus, c'est lui qui a été chargé de répondre au courrier!!! Bonjour le massacre en perspective!! Tiens, on m'annonce à l'instant que la police a trouvé le corps de Fred! On suppose qu'il serait mort à la suite d'un traumatisme cranien mais la police attend de trouver la tête du mort pour se prononcer définitivement! Prions pour FRED, Dieu ait son âme où qu'il soit!

Etant donné l'immense succès qu'a connu LOBO en Amérique (là-bas "LOBO, LE DERNIER CZARNIEN" est sorti en 4 épisodes constituant une mini-série), DC a donc décidé de sortir une suite à cet album qui sort à peine maintenant en France. Ainsi, au Noël 1991, on a vu sortir un album de 48 pages: "LOBO PARAMILITARY CHRISTMAS SPECIAL". Dans cet album, on peut voir LOBO se faire engager par le LAPIN DE PAQUES afin de tuer le PERE NOEL!! LOBO acceptera bien sûr et il partira donc faire la peau à ce brave SANTA KLAUS!!! Pour ce one-shot, toujours la même recette: bastons à gogo, ultra violence, mauvais goût, humour noir,... Bref, du délire et du bon temps assuré! Mais ce n'est pas tout! Si cet album ne sortira sûrement jamais en France (vous pouvez toujours me le commander en version US), la prochaine mini-série LOBO qui va sortir aux USA et qui est intitulée "LOBO'S BACK !!!", devrait sortir en France, chez GLENAT, dès septembre 1992! Dans cette nouvelle série, LOBO doit faire face à d'énormes dettes! Il doit donc accepter la mission la plus dangereuse qui lui a été jamais confiée: capturer LOO, l'individu qui se proclame le plus grand batard de la galaxie!! Bien entendu, tout ceci sera de nouveau prétexte à des massacres en tout genre, où les innocents comme les méchants crèveront! Vivement la suite! D'autant plus que cet été, sortent deux nouveaux albums LOBO (deux one-shot) dont un où tous les enfants illégitimes de LOBO décident de partir à la recherche de leur père pour... le tuer!! Nous devrons malheureusement nous passer de S.BISLEY, mais celui-ci reviendra en fin d'année avec une nouvelle mini-série de quatre épisodes: FRAGGIN' SPACE RACE! Tout un programme en perspective!

Après son important succès Outre-Atlantique, LOBO semble devoir suivre son chemin chez nous!! Déjà, on se l'arrache à la librairie GREFINE de la Rochelle!!! Le fléau du cosmos, l'assassin souverain va rapidement vous captiver et devenir franchement indispensable!!! Vous en arriverez à vous demander comment vous avez fait pour vivre (et surtout mourir) sans lui jusqu'à présent? Viva LOBO!! Un dernier conseil: courrez acheter sa BD avant que LOBO vienne chez vous... Si vous l'avez pas, vous pourriez éventuellement le regretter!

(LOBO, LE DERNIER CZARNIEN - COMICS USA - 79 FF)

HULK

Dans le cadre des publications, qui nous sont fournies bien aimablement par SEMIC FRANCE notre nouveau partenaire et sponsort, j'ai sélectionné pour vous un album EXCEPTIONNEL qui appartient à la collection PRIVILEGE (vendu seulement par VPC chez SEMIC). Il s'agit des épisodes 340 à 346 de l'INCROYABLE HULK, réalisés par Peter DAVID pour les scénarios et par le célèbre Todd Mc FARLANE pour les dessins.

Il est indéniable, ayant lu et relu cet album de 178 pages, vendu au modeste prix de 90 francs plus le port sauf si vous en commandez plus de 3 en même temps, que ce "HULK: POINT ZERO" est un album de qualité! Pourquoi? Bonne question!!! En effet: l'album possède une couverture plastifiée très belle, le papier est, lui, presque glacé, les couvertures originales de chaque épisode ont été rajoutées! Pas mal, hein?
Ces épisodes de HULK nous présentent l'histoire de la saga GAMMATOWN où notre géant gris se voit confronté à WOLVERINE, à MAN-BULL, à ZOMBIE puis à REDEMPTEUR et ROCK, fidèles larbins du LEADER, un des ennemis jurés d'HULK! Dans cette saga, le physicien Bruce BANNER avec l'aide de son fidèle partenaire Rick JONES et de Clay QUATERMAIN (qui appartient au SHIELD, la CIA de MARVEL), courent après un stock de bombes GAMMA (les mêmes bombes qui transformèrent BANNER en HULK!) alors que le LEADER, la tache de service, cherche lui aussi à les trouver dans le but très original de dominer notre pauvre planète!
Dans ces épisodes, vous pourrez découvrir Peter DAVID et son talent de scénariste!!! Pour ce qui est des dessins, réalisés par le chouchou du CD, j'ai nommé le splendide Mc FARLANE, force est de constater cher Thierry, que ce dernier ne devait pas être en grande condition physique au moment où il a fait ces dessins! Il est vrai que celui-ci en était à ses débuts et qu'heureusement il a fait d'énormes progrès! Tout à fait Jean-Michel, de plus de nombreux encreurs viennent gacher son travail, encreurs dont nous ne citerons pas les noms, mais des encreurs qui se reconnaitront!!!! Cependant, nous nous autorisons à penser qu'ils débutaient eux aussi dans leur métier (sauf Bob WIACEK!!) ce qui pourrait expliquer cette contre performance!! Mais après tout, ceci n'est que de la bédé, et cela ne nous regarde pas, même si à cette époque, certains bruits courraient que Mc FARLANE était atteint à un certain endroit, qui malheureusement, nous est interdit de citer ici par la censure! Je tiens au passage, à saluer le président directeur SAYM du CD sans qui nous ne pourrions pas être là!! Tout à fait Thierry!

En conclusion, nous pouvons donc dire que les fans de Mc FARLANE ne regretteront pas cet achat qui constitue d'ors et déjà une valeur sûre! Les autres... Qu'ils achètent quand même l'album, si ce n'est que pour l'avoir dans votre collection! Il faut bien la remplir votre bibliothèque, non? D'accord, vous allez devoir payer 90 balles!! Et alors? Bandes de gros RADINS!! Quand on aime, on ne compte pas...

GHOST RIDER

Dans la collection des Versions Intégrales de chez SEMIC FRANCE, une série se distingue du lot des adaptations des autres comics venus des USA! Avec GHOST RIDER, MARVEL aborde un nouveau genre qui fait fureur: le fantastique-mystique-horreur réuni dans une seule et même série!

Il faut savoir qu'il y eut une première série GHOST RIDER qui eut beaucoup de succès en France et aux USA dans les années 70!! Dans la première série GHOST RIDER, c'est Johnny BLAZE qui allait devenir le tout premier GHOST RIDER! BLAZE était un cascadeur moto qui avait promis de vendre son âme à un démon! Refusant de respecter la part de son marché, le démon le punit et lui donnait une partie de l'essence d'un autre démon (ZARATHOS), qui attaquait les âmes humaines! Ainsi, un démon habitait BLAZE et se manifestait tous les soirs, brulant la chair de BLAZE et prenant l'apparence d'un squelette! ZARATHOS utilisait comme arme le feu démoniaque et se construisit une moto! Quand il redevenait humain, la chair se reformait! Une multide d'histoires se passa et c'est au bout de diverses tribulations que BLAZE redevint humain, véritablement humain, en se débarassant du démon ZARATHOS! Ainsi s'arrêta GHOST RIDER!

En août 1990, MARVEL décide de sortir une toute nouvelle série GHOST RIDER! Cette fois, c'est un jeune étudiant, Dan KETCH, qui va devenir l'hôte humain de l'esprit de la vengeance! En effet, le GHOST RIDER des années 90 est assez différent de celui des années 70! Si le personnage a en effet évolué, c'est beaucoup plus en personnalité (son ego) plutôt qu'en apparence! Certes, GHOST RIDER monte toujours une moto (high-tech) mystique, il se manifeste toujours sous la forme d'un immonde squelette! Quelques améliorations ont quand même été apportées: un look plus destroy, le fait que GHOST RIDER ne peut plus prendre de vie humaine, quelques armes comme son regard d'expiation (qui lui sert à punir les méchants) ou bien la chaine mystique pour infliger des dommages corporels et un vocabulaire assez limité (je suis l'esprit de la vengeance, le sang des innocents a été versé, vengeance sera mienne).

GHOST RIDER a obtenu un vif succès mérité aux USA et SEMIC FRANCE nous donne la chance de lire les aventures de ce drôle de démon! Une chance à saisir tant ses aventures sont excellentes...

REVES D'ENFANTS





Après l'immense succès que connait AKIRA (qui continue de sortir sous forme d'albums reliés de trois épisodes tous les trois mois et sous forme d'albums d'un numéro chaque mois dans toutes les bonnes librairies!), les éditeurs français de BD ont enfin décidé de sortir le "MANGA" qui allait faire connaitre Katsuhiro OTOMO au Japon en 1983 juste avant qu'il ne sorte AKIRA (voir CD#15) en 1984: REVES D'ENFANTS ou DOMU en japonais.

L'histoire de REVES D'ENFANTS peut se résumer à une banale histoire policière: dans un quartier HLM dans la banlieue de TOKYO, d'horribles et nombreux meurtres et crimes sont commis par un mystérieux individu sous la forme de suicides camouflés! Les victimes n'ont rien en commun, et les mobiles sont inexistants!!! Le meurtrier semble donc agir à l'aveuglette !!! La police mène l'enquête mais en vain!!! En fait, il se trouve qu'un seul point commun rassemble les victimes de ces suicides cammouflés: tous se sont jetés du haut du 9e étage du même immeuble (en faisant tous des SPLAF!!!). Les crimes se succèdent, tous de la même manière jusqu'au jour où de nouveaux locataires viennent s'installer dans ce quartier maudit.

C'est là que OTOMO va introduire le fantastique dans l'histoire!! Dans cette famille, une petite fille nommée ETSUKO va rapidement découvrir qui est le coupable: un vieux qui tue les gens à l'aide de mystérieux pouvoirs!! Seulement, il ne sait pas qu'ETSUKO possède aussi des pouvoirs et qui lui sont même supérieurs!!! Le vieux va très vite s'en rendre compte, et dès lors, CHONIRO va essayer par tous les moyens de supprimer cette petite fille qui lui met des bâtons dans les roues.

Apparemment, ces meurtres ont l'air de beaucoup amuser CHONIRO, ce qui n'est pas vraiment le cas d'ETSUKO. Les deux personnages principaux vont être amenés à régler leur compte dans cette zone HLM dans un duel apocalyptique, digne des scènes délirantes et géniales d'AKIRA. Inutile de vous dire que tout ceci ne se fait pas sans quelques dégats mineurs et sans importance!!! Finalement, la police attrapera CHONIRO mais celle-ci sera obligée de le relacher. Comme si de rien n'était, il retournera dans son immeuble. Dans le jardin d'enfants, sur une balançoire, ETSUKO l'attend!! Devant les yeux de tous les enfants du quartier, prendra alors place le duel final.

Voici donc ce qui en est pour le scénario de la BD REVES D'ENFANTS. Pour ce qui est des dessins, les amateurs d'OTOMO ne seront pas déçus et pour les autres cela constituera une bonne occasion pour découvrir ce fabuleux artiste. De plus, les dessins ont été conservés en noir et blanc. Les dessins gagnent ainsi en précision et donnent un nouveau cadre à la BD. Vous pourrez découvrir le style noir et blanc, trop longtemps abandonné.

Considéré par de nombreuses personnes, à tort ou à raison, comme un des chef d'oeuvre de la BD japonaise, REVES D'ENFANTS propose un bon dosage d'enquête policière, de fantastique, de suspense et d'angoisse!!! D'après l'éditeur, les cadrages audacieux ainsi qu'un découpage inédit confèrent une atmosphère étouffante, "suante d'humanité", selon les propres mots de l'auteur et composent un véritable drame psychologique envoûtant. C'est en 1983 qu'OTOMO gagnera la faveur du public japonais avec ce manga, roman graphique de 253 planches qui ont été reprises en trois volumes dans l'édition française. Espérons qu'après le succès d'AKIRA, nous en ferons de même avec ces albums!

(HUMANOIDES ASSOCIES - REVES D'ENFANTS - environ 80 Francs le volume)

TERMINATOR

Après le succès que TERMINATOR 2 a connu dans le monde entier, il était normal que de nombreux individus veuillent exploiter le filon!!! Ainsi, nous avons donc mangé du TERMINATOR à toutes les sauces, y compris en BD, avec une adaptation du chef d'oeuvre de James CAMERON assez nullissime! Heureusement pour vous et pour moi, cela n'était pas le cas pour toutes les bédés TERMINATOR! Les éditions françaises ZENDA décidaient de traduire et de passer en France les séries TERMINATOR qui étaient sorties aux USA chez DARK HORSE COMICS.

C'est ainsi qu'après deux albums sortis il y a quelques mois et intitulés "TERMINATOR", ZENDA nous gâte, puisqu'il nous offre la suite avec la série "TERMINATOR: OBJECTIF SECONDAIRE", en deux albums à la présentation de qualité. Réalisé par James ROBINSON (pour le scénario) et Paul GULACY (aux dessins), cette nouvelle série nous propose la suite de la première série!! La particularité et l'intérêt de ces séries résident dans le fait que ces BD nous donnent une version complètement différente de TERMINATOR!

Bien sûr, les bases de la BD restent les mêmes: en 1997, les machines ont pris le contrôle de la Terre et décident d'exterminer les humains! Avec des attaques thermo- nucléaires, les machines sont désormais maitres du monde, et les rares humains ayant survécu se regroupent!! Ensemble, ils vont former le dernier rampart de l'humanité: la résistance!! Du côté des machines, c'est SKYNET, le big-ordinateur contrôlant toutes les machines qui va envoyer des robots TERMINATOR modèle 800 (des T-800) dans notre passé, ceci afin que les robots exterminateurs neutralisent Sarah CONNOR, la femme qui devait donner naissance au chef de la résistance humaine dans le futur!! C'était en 1986 à LOS ANGELES!

Dans les deux premiers albums "TERMINATOR", les robots exterminateurs étaient envoyés en masse et ils devaient échouer dans leur mission! Pire, un des robots était passé dans le camp des humains! Pour tous les TERMINATORS, l'objectif secondaire est l'élimination de Sarah CONNOR et de son fils John, futur leader de la résistance humaine aux machines. C'est le but que poursuit C-890, qui va maintenant partir à la poursuite de Sarah, accompagné de MARY (l'unique survivante d'un commando rebel, qui a traversé le temps et venant du futur). C'est ainsi qu'ils vont tous les deux tout faire pour retrouver une trace de SARAH CONNOR, qui se cacherait dans les déserts du Mexique.

Mais sur la route de LOS ANGELES au Mexique, un nouveau danger se rapproche des deux rebelles et à l'arrivée, un nouveau piège les attend. Danger 1000 fois plus mortel: un TERMINATOR modèle Z00-M, un modèle ultra-perfectionné, qui possède les apparences d'une femme superbe mais qui cache la capacité émotionnelle d'un bulldozer!!! C'est un massacre qui est programmé lorsque les forces de la résistance et le robot TERMINATOR vont devoir se livrer bataille!

Pour tous les fans de TERMINATOR, cette série des deux albums TERMINATOR: OBJECTIF SECONDAIRE sera très intéressante à lire! Croyez-moi...

(TERMINATOR: OBJECTIF SECONDAIRE-ZENDA-55 FRS)



Devant un tel évènement, je me devais de vous informer et de vous prévenir: depuis environ une année, une nouvelle maison d'édition de comics a été créée! Vous allez certainement me dire que ça ne fait qu'une de plus et qu'elle se fera manger toute crue par MARVEL... Erreur, cruelle erreur... Si je vous dis que c'est Jim VALENTINO, Jim LEE, Erik LARSEN, Mark SILVESTRI, Rob LIEFELD, Whilce PORTACIO et Todd MAC FARLANE qui sont eux-même à l'origine d'IMAGE COMICS, qu'allez-vous me dire?

Tout commence quand Rob LIEFELD annonce qu'il va réaliser une mini-série pour MALIBU COMICS en février 1992. Rob LIEFELD va très vite en parler à Todd MC FARLANE, qui lui-même va en parler aux autres Erik LARSEN et Jim LEE, etc, etc! Ainsi, le mouvement va rapidement se développer et aboutir à la création par les sept magnifiques (comme on les appelera) d'IMAGE COMICS.

Chez MARVEL, qui était fort des X-FORCE #1, des X-MEN #1 et SPIDER-MAN #1, c'est la panique avec l'annonce officielle du départ de tout ce monde. Baisse des commandes de comics aux USA, baisse des actions MARVEL, le président du MARVEL GROUP COMPAGNY (qui aurait essayé de retenir tous ceux qui voulaient partir à coup de dollars!) déclare que ceci n'est qu'un accident mineur.

Quand on sait que ces méga-stars des comics ont pour la plupart 20-25 ans, qu'ils sont au sommet de leur carrière alors que justement celle-ci ne fait que commencer, on se demande comment MARVEL peut annoncer de telles choses! Surtout qu'à eux sept, ils savent qu'ils contribuent à une sacrée partie du succès de MARVEL aussi bien auprès des fans que des banques!

Car pour les sept magnifiques, c'est vraiment à ce niveau que se situe le problème! Ils disent à juste raison que grâce à eux MARVEL a pu éponger ses dettes et faire des bénéfices. Selon eux, le problème est que MARVEL les exploite sans les faire profiter de ce succès. En clair, les personnages nouveaux qu'ils ont créés, rapportent de l'argent mais juste à MARVEL vu que ce sont eux qui en possèdent les droits! Vive les posters et autres pins, statues, jouets, trading cards avec ces personnages pour le plus souvent très cotés! du moment que c'est MARVEL qui encaisse...

De nombreuses critiques venant de tout le monde ont rapidement été émises à l'encontre des sept, comme quoi ils feraient ceci uniquement pour les dollars et qu'ils se foutaient de leurs fans!

Mais que l'on ne si trompe pas: si ces artistes ont décidé de réagir, c'est principalement pour faire évoluer les choses en matière de droits et de licences. Certes, l'aspect de l'argent a joué son rôle mais il n'est pas important! et quant à gagner de l'argent, autant tout gagner pour soi-même, non? Comme le disait MC FARLANE, il aurait été beaucoup plus facile de rester chez MARVEL à dessiner SPIDER-MAN et gagner quand-même pas mal d'argent plutôt que s'en aller et créer IMAGE.

Car en créant un nouvel univers à eux, avec des personnages dont eux seuls possèdent les droits, en exerçant un controle complet sur leurs séries et leurs personnages, en pouvant utiliser toutes les créations de leurs amis en toute liberté, on voit bien que ce n'est pas l'argent qui est leur centre d'intéret! Pas du tout!

En créant IMAGE, ils ont voulu faire évoluer le monde du comics. En se remettant en cause, c'est pour se remotiver et faire des comics qui seront de meilleure qualité! Pour le talent de tous ces artistes et rien que les risques qu'ils ont tous pris, ils méritent le respect! Quant aux autres, laissons ces personnes jalouses du succès de ces sept magnifiques, qui ne finiront jamais de nous étonner! Ce n'est pas moi qui m'en plaindrai.

Quelles sont les séries IMAGE: YOUNGBLOOD (par Rob LIEFELD en 4 numéros), WILD CATS (par le Jim LEE lui-même, en 4 numéros), SAVAGE DRAGON (en 3 numéros par Erik LARSEN), CYDERFORCE (4 numéros, réalisés par Mark SILVESTRI), SHADOWHAWK (par le pas très connu Jim VALENTINO, 4 numéros en tout) et WETWORKS (3 numéros par Whilce PORTACIO). Ces séries sont toutes en fait des mini-séries. Cela devrait, normalement, pour chacune d'elle donner lieu à une série mensuelle et régulière.

Car il ne faudrait pas oublier le célèbre SPAWN par Todd MC FARLANE, la seule série mensuelle de IMAGE COMICS. Ensuite, des nouveaux auteurs sont arrivés chez IMAGE pour faire des séries.

Ainsi, il y a BRIGADE (4 numéros par l'élève de Rob LIEFELD, Marat MICHAELS), YOUNGBLOOD: STRIKE FILE (4 numéros dessinés par l'époustouflant Jae LEE), THE MAXX (3 numéros par Sam KIETH), DARKER IMAGE (4 numéros, avec dans chaque numéro, trois histoires: BLOODWULF par LIEFELD, MAXX par KIETH et DEATHBLOW par Jim LEE), THE TRIBE (3 numéros, réalisés par Larry STROMAN), WILDSTAR (4 numéros par Jerry ORDWAY et Al GORDON), STORMWATCH (avec l'élève de JIM LEE aux dessins, 3 numéros) et le fabuleux THE PITT (4 numéros par Dale KEOWN).

Ces comics sont eux aussi des mini-séries! Bien sûr, en cas de succès, ils deviendront des comix mensuels et réguliers! Car le seul problème de ce nouvel éditeur est le délai de parution...

En comics mensuels, nous avons donc SPAWN, et SUPREME par Brian MURRAY!! Un seul conseil, pour ceux d'entre vous qui sont de vrais fans de comics-books, précipitez-vous sur la production d'IMAGE!!! Déjà, les premiers numéros sont cotés et ils devraient coûter relativement cher d'ici quelques années!

Si vous voulez vous procurer les comics dont je parle dans ma rubrique, vous devez alors écrire: à DANGEREUSES VISIONS, BP 67 59009 LILLE CEDEX. Demandez à recevoir le catalogue mensuel et vous pourrez commander tous vos comics préférés à des prix défiant toute concurrence!



SPAWN...SPAWN? Et oui, il s'agit bien de SPAWN!! Et alors! Vous n'avez pas entendu parler de SPAWN!! Ah bon! Vous êtes louches comme lecteurs! SPAWN est le tout nouveau comics de Todd Mc FARLANE! Sorti en juin, SPAWN sera la série de l'année! Pourquoi?

SPAWN est tout d'abord la première série d'IMAGE PRESS, une nouvelle boîte de comics qui s'est formée en février 1992! Avec eux ce ne sont pas moins que: SILVESTRI, PORTACIO, LEE, LARSEN, LIEFELD ainsi que Mc FARLANE qui vont créer leurs comics à eux!

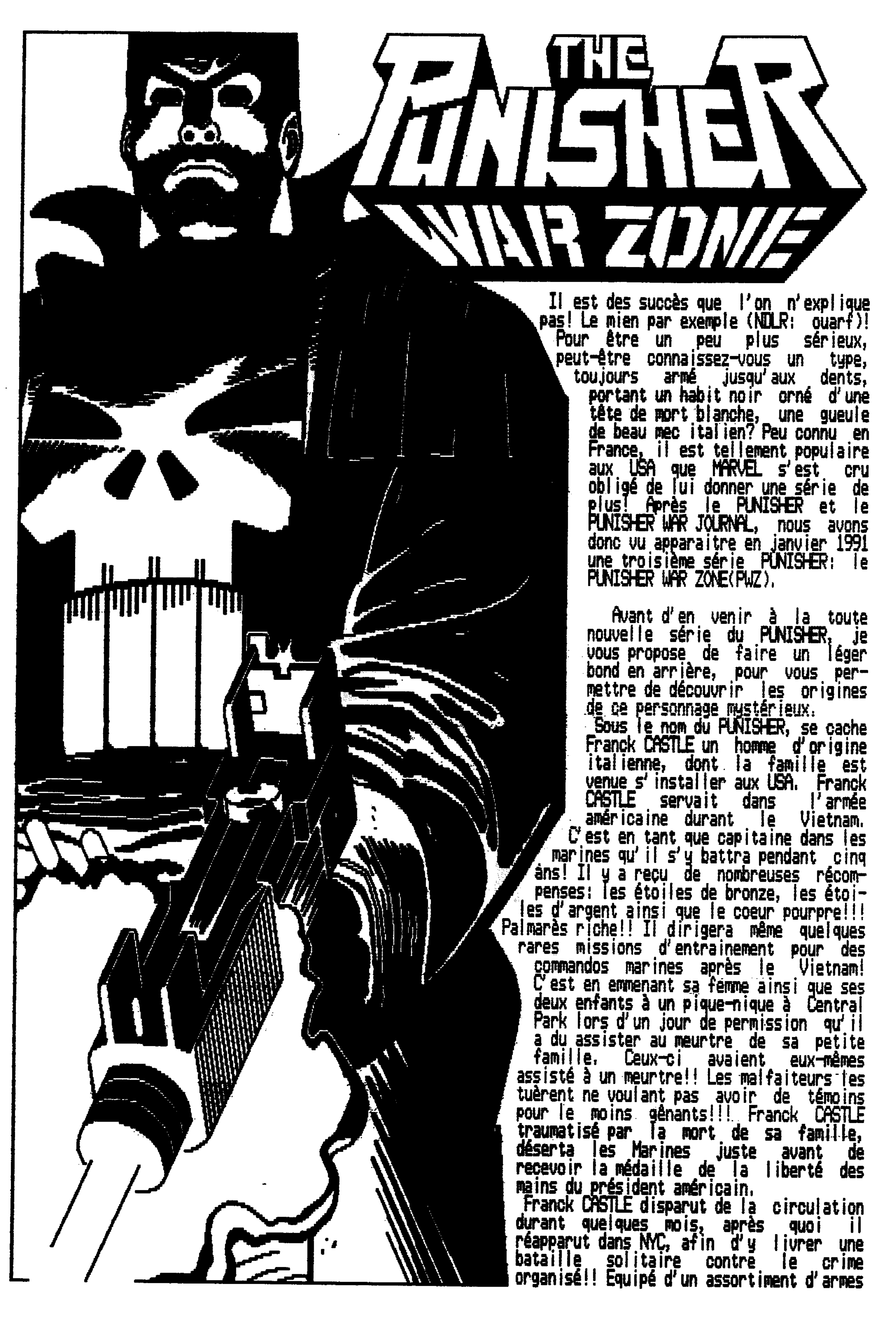
SPAWN est donc le fer de lance d'IMAGE PRESS et le moins que je puisse dire, après lecture du number 1 qui est déjà sold-out aux USA, c'est que Mc FARLANE a frappé fort, très fort! Avec plus de 1.7 millions d'exemplaires vendus chez les ricains, il a presque égalé le nombre de SPIDER MAN #1 vendu en 1990!

C'est grâce à un demon que Al SIMMONS, un soldat américain, est devenu une espèce de super-héro avec des mystérieux pouvoirs!! Mais c'est aussi pour une femme qu'il aimait que Al Simmons est devenu SPAWN! Malheureusement, le démon a trompé Al en lui volant sa mémoire! Depuis, SPAWN fait respecter SA justice dans les rues de NEW-YORK CITY tout en continuant à chercher sa bien-aimée!

Pour SPAWN, Mc FARLANE a plutôt assuré puisqu'il a fait, et fera chaque mois tout dans son comics sauf les couleurs!! Nous avons pu constater avec plaisir que Todd Mc FARLANE était toujours aussi bon, si ce n'est pas meilleur!

SPAWN s'avère d'entrée comme étant un des comics de référence! Les fans de Mc FARLANE apprécieront!! Le succès du comix permet à IMAGE COMICS de voir le futur sous un bon oeil!

(SPAWN de MC FARLANE - 20 francs - IMAGE PRESS)



Il est des succès que l'on n'explique pas! Le mien par exemple (NDLR: ouarf)! Pour être un peu plus sérieux, peut-être connaissez-vous un type, toujours armé jusqu'aux dents, portant un habit noir orné d'une tête de mort blanche, une gueule de beau mec italien? Peu connu en France, il est tellement populaire aux USA que MARVEL s'est cru obligé de lui donner une série de plus! Après le PUNISHER et le PUNISHER WAR JOURNAL, nous avons donc vu apparaitre en janvier 1991 une troisième série PUNISHER: le PUNISHER WAR ZONE(PWZ).

Avant d'en venir à la toute nouvelle série du PUNISHER, je vous propose de faire un léger bond en arrière, pour vous permettre de découvrir les origines de ce personnage mystérieux.

Sous le nom du PUNISHER, se cache Franck CASTLE un homme d'origine italienne, dont la famille est venue s'installer aux USA. Franck CASTLE servait dans l'armée américaine durant le Vietnam. C'est en tant que capitaine dans les marines qu'il s'y battra pendant cinq àns! Il y a reçu de nombreuses récompenses: les étoiles de bronze, les étoiles d'argent ainsi que le coeur pourpre!!! Palmarès riche!! Il dirigera même quelques rares missions d'entrainement pour des commandos marines après le Vietnam! C'est en emmenant sa femme ainsi que ses deux enfants à un pique-nique à Central Park lors d'un jour de permission qu'il a du assister au meurtre de sa petite famille. Ceux-ci avaient eux-mêmes assisté à un meurtre!! Les malfaiteurs les tuèrent ne voulant pas avoir de témoins pour le moins gênants!!! Franck CASTLE traumatisé par la mort de sa famille, déserta les Marines juste avant de recevoir la médaille de la liberté des mains du président américain.

Franck CASTLE disparut de la circulation durant quelques mois, après quoi il réapparut dans NYC, afin d'y livrer une bataille solitaire contre le crime organisé!! Equipé d'un assortiment d'armes

et d'un uniforme portant une tête de mort sur la poitrine (un souvenir de son unité au Vietnam!). Pendant quelques temps, il recherchera, tuera et massacrera les criminels qu'il soupçonnait avoir des liens avec les assassins de sa famille!!! Ce sont les médias qui le surnommèrent le PUNISHER! Un journaliste new-yorkais réussi à établir que les assassins de la famille du PUNISHER étaient des larbins d'un gangster notoire!! Comme la loi était impuissante et l'homme intouchable, Franck CASTLE élimina le gang! Ainsi commença la longue carrière de justicier du PUNISHER! C'est à cause de ces méthodes, violentes et expéditives, qu'il du se battre contre DAREDEVIL ou SPIDER-MAN!

Dès sa première apparition dans AMAZING SPIDER-MAN #129, il se fait déjà très apprécier par les lecteurs mais c'est surtout lors de la sortie de sa série limitée en 5 épisodes en 1986 que cette folie des lecteurs envers le PUNISHER va prendre son essor! Aujourd'hui, ces épisodes valent plus de 140 $! Devant le succès rencontré par ce tout nouveau personnage, MARVEL décide de lancer une première série mensuelle, THE PUNISHER, puis une seconde, THE PUNISHER WAR JOURNAL!! Aujourd'hui, les "number one" de ces séries tournent autour des 30$! Désormais, le PUNISHER va être exploité par MARVEL: les apparitions qu'il va faire dans n'importe lesquels des séries MARVEL vont alors se multiplier! Scénarios et dessins... Tout cela n'intéresse guère les lecteurs!! Ce n'est que le personnage qui les interesse! on peut quand même remarquer que des artistes comme Jim LEE, Erik LARSEN ou Whilce PORTACIO y feront leurs débuts.

Depuis 2 ou 3 ans, on pouvait, malgré tout, voir que l'intérêt des lecteurs de même que les cotes des séries PUNISHER se stabilisaient!!! Bref, le PUNISHER semblait devoir aller aux oubliettes du comics! C'était compter sans l'acharnement et le confiance qu'avaient certains auteurs pour cette série et ce personnage!! Ainsi, Chuck DIXON pris la décision de faire une nouvelle série PUNISHER avec l'aide de John ROMITA JR et Klaus JANSON!!! Le résultat fut à la hauteur des espérances de MARVEL sur le plan financier et de la qualité!!! Le PWZ #1 a été LE comics le plus vendu aux USA, en mars 1992, dépassant même les séries X-MEN!!! Le succès fut même tel, que l'équipe artistique, qui devait partir après les six premiers numéros de la série, doit rester pour 6 épisodes de plus au grand plaisir de tous!!! Il faut dire que ces épisodes sont eux réellement biens, contrairement à ceux des autres séries PUNISHER!

Malheureusement pour nous, cela ne devait guère durer! En effet, l'équipe artistique responsable du succès du PWZ devait rapidement se dissoudre! Ainsi, ROMITA JR et Klaus JANSON durent quitter la série au numéro 8! La suite devait rapidement être décevante et la série sombra...

Pour ceux qui veulent réellement découvrir le PUNISHER en personne, méchant, hargneux, mortel, sans aucune pitié & expéditif avec les méchants, ne vous trompez pas! Achetez: PUNISHER WAR ZONE! Foi de LONGSHOT, vous ne le regretterez pas! Des comics comme ça, cela devrait être obligatoire!! Et pour une fois ce n'est pas la rédac qui va me contredire! Alors...

(PUNISHER WAR ZONE-MARVEL-18 FRANCS)

INTERVIEW

SEMIC

C'est avec plaisir que nous accueillons notre nouveau partenaire en matière de BD dans ce #19 du CROCO DECHAINE!! Désormais, vous pourrez lire dans la rubrique BD du CD tout plein d'articles, résumés et infos portant sur les publications de cet éditeur français!

Afin de vous présenter de manière plus détaillée SEMIC FRANCE, vous allez maintenant pouvoir lire un résumé de l'entretien téléphonique que j'ai eu avec la rédactrice en chef (Claude VISTEL) de ce groupe pas assez connu en France.

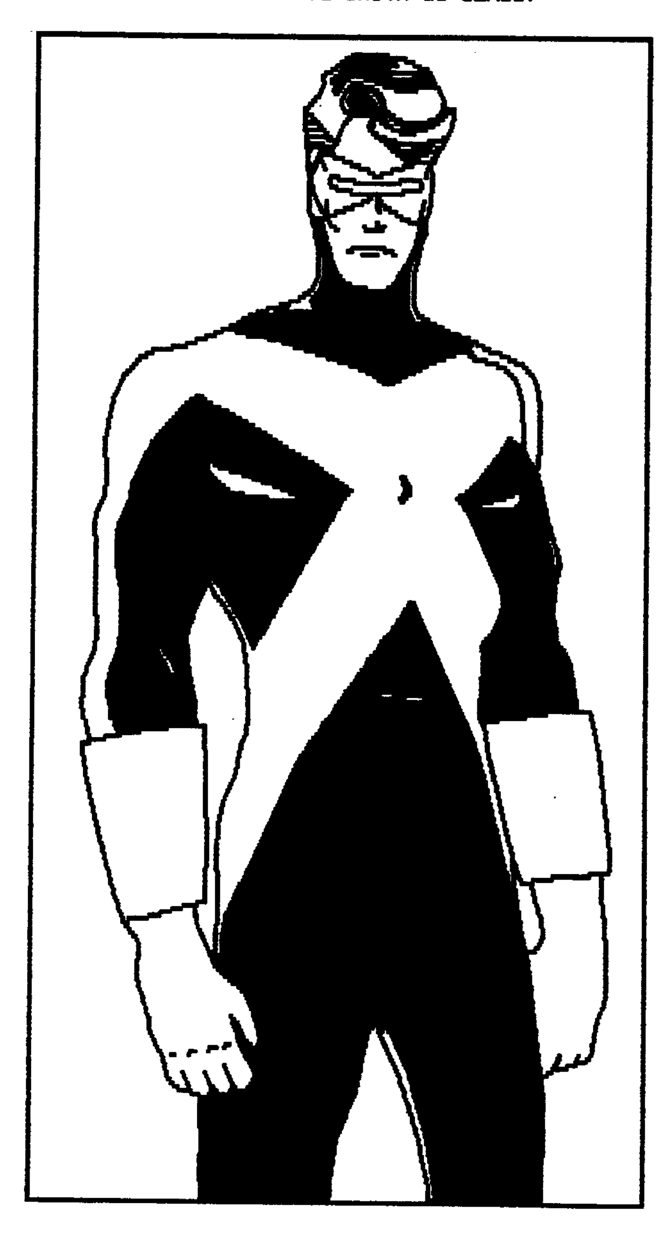
La société SEMIC FRANCE fait partie du groupe SEMIC INTERNATIONAL dont la maison mère se situe au Danemark. Le groupe SEMIC INTERNATIONAL existe depuis une dizaine d'années et il possede des filiales indépendantes dans toute l'Europe. Dans les années 60-70, cela sera tout d'abord LUG EDITIONS qui publiera en France les adaptations françaises des plus grandes séries MARVEL mais ce n'est qu'en 1988 que SEMIC FRANCE sera créé.

La société SEMIC FRANCE est basée a Lyon. Elle emploie exactement 18 personnes, dont de nombreux traducteurs, des rédacteurs et des dessinateurs. SEMIC FRANCE est chargé de négocier les droit d'édition et les licences avec MARVEL afin de pouvoir publier une version française. Ainsi, SEMIC FRANCE ne peut avoir aucun contrôle sur la production des comic books MARVEL. Si vous préférez, ils ne peuvent pas modifier le scénario ou les dessins quoi qu'avec la censure... Comme chaque société appartenant au groupe SEMIC INTERNATIONAL est indépendante, chaque société peut donc ainsi choisir quelles sont les séries qu'elle publiera dans son pays. Chaque société est responsable des ventes (donc des succés mais aussi des échecs!).

Selon la rédactrice en chef de SEMIC FRANCE avec qui j'ai eu une interview, le marché français est un marché peu extensible et guère large. Surtout le marché français de la BD est très différent du marché américain! En France, il s'agit d'une presse specialisée alors qu'aux USA, il s'agit d'un marché surtout composé de collectionneurs. Ainsi, SEMIC FRANCE estime que son marché en France se situe autour de 100 000 lecteurs maximum. Quand on aborde le sujet du nombre d'exemplaires vendus ainsi que le chiffre d'affaires de SEMIC FRANCE, on se heurte a un mur! Tout ceci est confidentiel! Toujours sur le marché français, chez SEMIC, on pense que la

concurrence vient surtout de la BD cartonnée mais aussi de la presse informatique.

Etant un peu au courant de l'actualité américaine du comics, j'ai ensuite interrogé la rédactrice de SEMIC FRANCE sur le départ des plus grands auteurs MARVEL et la création d'IMAGE COMICS. Personnellement elle n'y voie aucun problème. Tout le monde est libre... Elle s'interroge quand même sur les possibilités du marché américain a absorber un nouvel éditeur! Toujours est-il qu'il y a des contacts entre SEMIC et IMAGE mais rien ne peut être dit a cet instant! Elle avoue quand même que cela peut poser indirectement des problèmes a SEMIC FRANCE dans le sens où du fait de ces départs, la production MARVEL et donc celle de SEMIC devra en subir les conséquences. Chez SEMIC, on peut quand même déceler un ton pro-marveliste assez prononcé! En tout cas, SEMIC ne semble pas être intéressé par les nombreux autres comics de VALIANT ou de DARK HORSE! Il est vrai que le marché français de la BD est plutôt contraignant: un marché peu important, une législation ainsi qu'une vieille loi de censure orientent sévèrement le choix de SEMIC.



Pour choisir les séries qui passeront en France les rédactrices de SEMIC FRANCE doivent surtout privilégier les séries les moins violentes possibles pour les titres mensuels alors que pour les versions intégrales, elles insistent plutôt sur les auteurs et les personnages.

J'ai pu aussi interroger Madame Claude VISTEL sur ses goûts personnels en matière de BD: elle avoue aimer Dale KEOWN, Peter DAVID, Chris CLAREMONT, les LEE (Stan et Jim), Whilce PORTACIO et John BYRNE. Pour ce dernier, elle aime surtout la SHE-HULK qui d'après elle existait avant mais c'est lui qui l'a vraiment créée. Mme Claude VISTEL aime les grandes sagas cosmiques de Jim STARLIN.

Le lectorat de SEMIC, s'il est limité, n'en est pas pour autant inactif. La rédactrice en chef de SEMIC FRANCE estime recevoir beaucoup de lettres et celles-ci contiennent elles mêmes beaucoup de questions, trop de questions! Les gens chargés de répondre au courrier n'ont pas que ça a faire! Il n'y a que 4 rédactrices pour lire les revues, les traduire, les relire, faire des articles, etc.

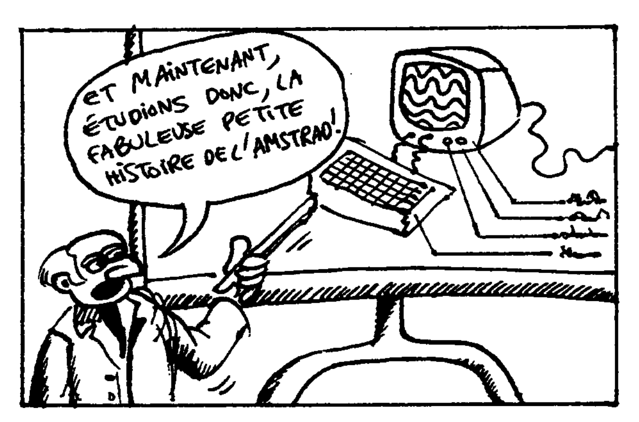
Les rapports que les gens de SEMIC ont avec leurs confrères journalistes sont plutôt limités. SEMIC FRANCE ne bénéficie pas d'une publicité importante si bien que seuls les amateurs connaissent! Certes quelques journaux possedent des rubriques BD et parlent de SEMIC. Mais cela n'est pas assez important. Cela est d'autant plus dommage que la production SEMIC est souvent de bonne qualité, avec des prix raisonnables par rapport aux albums cartonnés.

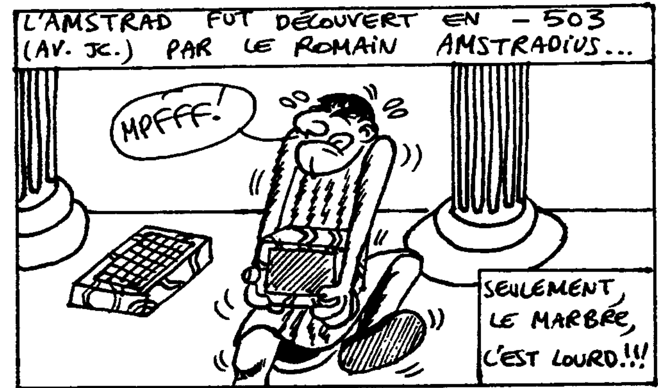
La production de SEMIC FRANCE est divisée en trois grandes parties: les mensuels, les versions intégrales et les albums. Les mensuels sont STRANGE avec NAMOR, IRON MAN, les VENGEURS et AMAZING SPIDER MAN; TITANS avec EXCALIBUR, les VENGEURS DE LA COTE OUEST et WARLOCK; NOVA avec SHE-HULK, SILVER SURFER et SPECTACULAR SPIDER MAN; SPECIAL STRANGE avec les UNCANNY X-MEN et les NEW WARRIORS. Du coté des versions intégrales (qui sont bimestrielles), on trouve GHOST RIDER, X-FACTOR, X-FORCE, THOR, WOLVERINE, HULK et TARZAN. En VI trimestrielles, sont aussi disponibles les X-MEN de Jim LEE et le SPIDER MAN de Mc FARLANE. Enfin, il y a les albums qui sont eux le plus souvent trimestriels avec les TOP BD ou RECIT COMPLET de MARVEL.

Toute la production SEMIC FRANCE est normalement disponible chez vos libraires. Alors précipitez vous chez lui et découvrez vite ces BD qui vous passionneront certainement!!! Ci contre, vous trouverez la liste des publications que vous pouvez commander auprès de SEMIC FRANCE ainsi que les prix pratiqués! Renseignements au 72.53.01.69.



LA FABULEUSE PETITE HISTOIRE DE L' AMSTRAD

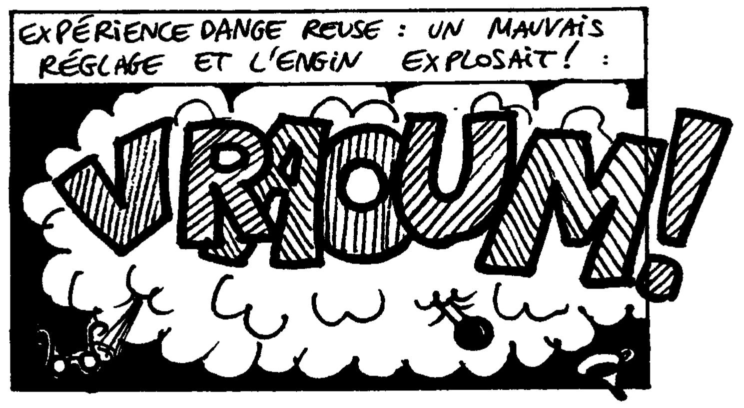


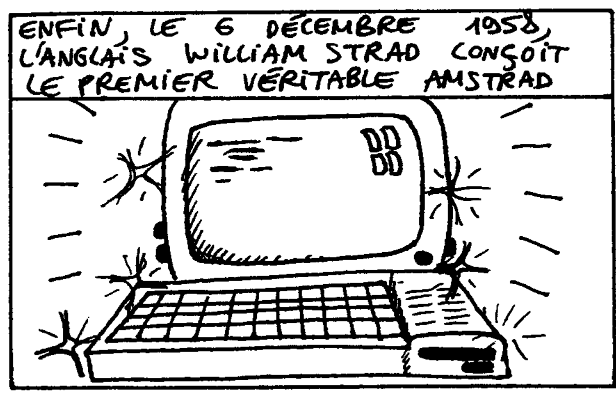




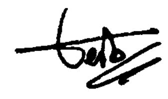














TESTS

EDITESTS

Salut à tous! Je ne vais pas m'attarder à remercier ceux sans qui ce fanzine ne serait rien, SAYM a dû s'en charger. Les vacances ont commencé, l'année scolaire est finie et je ne sais toujours pas quand le CD va sortir. Etant donné que l'on devient de plus en plus long à sortir un #, il ne serait pas étonnant qu'au moment même où vous lisez ses lignes on soit en 1993 voire même 1994. C'est pour cette raison que les jeux testés dans ce CD peuvent paraître vieux, dépassés et ne pas répondre à la demande d'un lectorat toujours plus exigeant. Néanmoins j'espère que le test de SLASH de "Space Crusade" répondra à vos exigences. Si ce n'est pas le cas allez vous taper la rubrique BD et ses Comics, ensuite revenez au test de SLASH et vous verrez qu'il n'est pas si mal. Pour ce qui est du reste il y aura du mystère avec "SILVA, Le Temple du Diable", de l'action avec "Turrican II", des nullitées avec "Space Invaders II", et de la qualité avec "BAT", ainsi que deux ou trois bricoles du genre: "Baby Joe", "WWF"...



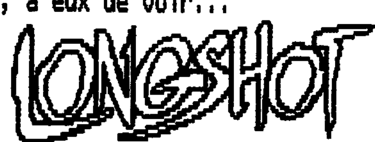


SIMPSONS

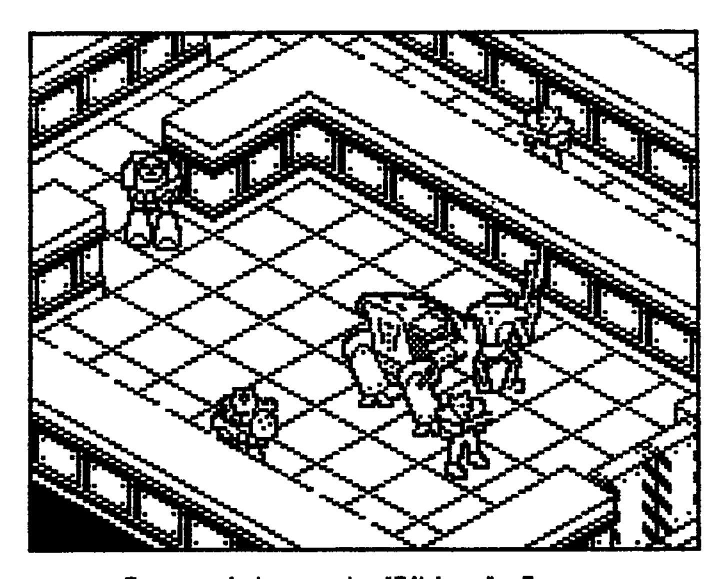
Vous est-il déjà arrivé de regarder CANAL+ le samedi vers 19h00? Connaissez-vous la famille la plus folle des USA? Allons... Vous savez, HOMER, le père, chef de famille raté, toujours mal rasé et chauve, MARGE, la mère gentille et généreuse, MAGGIE, la petite dernière de la famille qui est toujours en train de sucer sa tétine, LISA, seul espoir de la famille (intelligente) qui pratique avec talent le saxophone et enfin BARTHOLEMEW ou BART, le véritable chenapan speedé qui passe son temps à faire des conneries!!!! Alors, vous avez trouvé? Mais oui, ce sont LES SIMPSONS! Et bien, figurez vous qu'ils débarquent sur nos CPC!

Avec ce jeu (intitulé: "BART VERSUS THE SPACE MUTANTS"), vous pourrez incarner BART SIMPSON et vous devrez essayer de sauver la ville où vit la tribu des SIMPSON, SPRINGFIELD, des méchants pas beaux mutants de l'espace qui ont commis l'erreur de vouloir envahir notre planète! Ces aliens ont établi leur base principale à SPRINGFIELD même!! De plus, ces immondes mutants venant de l'espace ont capturé MARGE, HOMER, MAGGIE et LISA et ceux ci les retiennent en otage! BART devra donc pour réussir sa mission, délivrer tous les membres de sa famille et nettoyer SPRINGFIELD des aliens!!! Pour seul équipement des lunettes X-RAYs qui lui permettront de reconnaitre les aliens des hommes et quelques dollars au cas où il devrait acheter des outils en ville, BART partira dans les zones de SPRINGFIELD devant accomplir une mission très précise à chaque fois! Un chef alien attend BART à la fin de chaque zone, en retennant prisonnier un membre de sa famille! Assez facile, non?

Force est de constater que le jeu en lui-même n'est que très moyen! Inutile de vous dire qu'il serait donc réservé aux accros (comme moi) de la famille SIMPSON! Seulement ces personnes peuvent apprécier ce jeu à sa juste valeur! Quant à tout les autres, à eux de voir...



SPACE CRUSADE



Imaginez un monde où les jeux seraient parfaits, un monde magique pour tout CPCien qui se respecte, un monde qui pourrait bien être le notre car voici: SPACE CRUSADE. En effet SPACE CRUSADE est un jeu qui sous bien des aspects peut paraitre parfait: le scénario, les graphismes, la jouabilité, etc... Ce jeu allie stratégie, réflexion, aventure à la perfection.

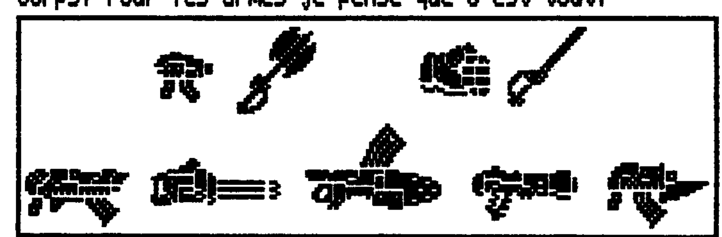
A l'instar de Hero Quest, S.C. est l'adaptation du jeu de plateau du même nom. Pour de plus amples renseignements, référez-vous au Warhammer 40000 et autres Space Hulk.

Après cette brève introduction, je vais essayer de faire un compte rendu aussi précis que possible, des différents monstres, armes, ainsi que des équipes de Spaces Marines peuplant cet univers qu'est l'Impérium.

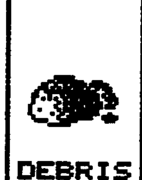
Parmi les trois équipes disponibles dans ce jeu on peut distinguer les Blood Angels, les Impérial Fist et les Ultra Marines (fig.1, 2 et 3). Ces équipes sont formées de quatre Space Marines et d'un commandant, ce qui les différencient ce sont leurs ordres et l'équipement qu'elles peuvent prendre.



Les armes sont identiques pour les trois équipes: un lance missile (fig.1) pouvant détruire des ennemis s'étant massés en groupe. Cette arme est de loin la plus puissante. Il y a aussi un laser (fig.2) qui détruit tous les monstres d'une même ligne. Et il y a un canon d'assaut (fig.3) qui peut tirer à répétition. Le marine restant a le choix de prendre un phaser équipé d'une bayonnette (fig.4) ou alors un phaser équipé d'une bayonnette, dans les deux cas il s'agit d'une arme merdique. Pour ce qui est du commandant, on a le choix entre un gant de puissance et une épée (fig.5), il en résulte un combattant au corps à corps ne ratant pratiquement jamais sa cible. Mais on peut aussi choisir pour le commandant un "pistolet" (fig.6) ayant la capacité de feu du canon d'assaut sans en avoir le tir à répétition. Et enfin, on peut prendre toujours pour le commandant un petit pistolet et une hache (fig.7) ce qui lui permet de combattre aussi bien à distance qu'au corps à corps. Pour les armes je pense que c'est tout.

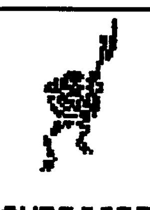


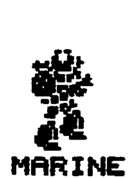
Passons à la partie "Bébêtes". Pour commencer je vais parler des GRETCHINS. Les GRETCHINS sont des orks modèle réduit, de la chair à canon, un bon moyen de se faire des points à la fin d'une mission. Ils n'ont pratiquement pas de défense, touchent leur cible une fois sur cinquante et évitent le combat la plupart du temps. Dans un plus gros modèle on peut trouver les ORKS: plus gros, plus puissants, plus armés et plus agressifs, ils s'imposent dans de nombreux jeux de rôle comme étant des "Intellos". En effet lorsqu'ils n'ont plus personne à tuer, ils se battent entre eux (qu'ils sont futés! Il fallait y penser). Dans Space Crusade ils sont tout de même plus réservés et ne s'entre-tuent pas, pour le reste tout est vrai. A un stade de monstruosité moyen, il y a les ANDROIDES, qui, possédant une grande puissance de feu, se révèlent être un peu juste au combat à distance, mais qui sont de redoutables combattants au corps à corps. On peut noter qu'ils ne fonctionnent pas toujours et tombent souvent en panne. De plus, il est évident que les ANDROIDES ne sont pas faits pour les croisades et supportent mal les tensions et les émotions fortes, c'est ainsi que plus d'un ANDROIDE sur deux finit par se suicider, triste destinée. Bon, il est maintenant temps de passer aux vraiment méchants, ceux qui tirent dans le dos avec des canons d'assauts ou alors ceux qui après avoir vu quelques millions de fois "Alien" se sont fait greffer deux à trois machoires et par excès de zèle deux bras supplémentaires. Les MARINES DU CHAOS et les SOUL SUKERS puisque c'est d'eux qu'il s'agit sont des créatures corrompues qui sont sans foi ni loi, cruelles, etc... Les MARINES DU CHAOS sont armés et tout comme les MARINES que l'on dirige ont un commandant, alors si durant une mission vous tombez sur un MARINE DU CHAOS vous pouvez être sûr qu'il y en a trois autres dans le vaisseau ainsi qu'un commandant. Les SOUL SUKERS ne sont pas armés mais font facilement trois mètres, possèdent le physique d'ALIEN et se déplacent deux fois plus vite que les MARINES, en plus de ça ils sont extrêmement durs à détruire au combat à distance et au corps à corps n'en parlons pas. Mais ces quelques races ne sont que des amuses-gueule face au DREADNOUGHT, méchant


DEBRIS


GRETCHIN


ORK


ANDROIDE

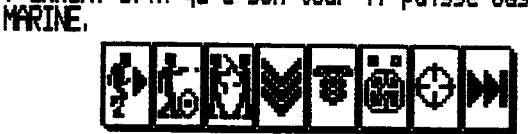

MARINE DU CHAOS


SOULSUCKER

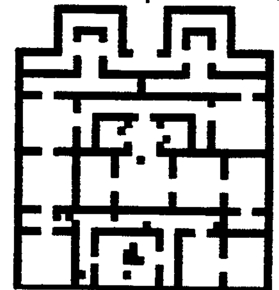

DREADNOUGHT

parmi les méchants il s'impose comme étant le plus puissant grâce à sa taille, sa puissance de feu et son nombre d'attaque (Une à trois attaques). Ressemblant aux Bipodes de l'Empire dans le "Retour du Jedi" il est le monstre qu'il faut fuir sous peine d'être tué. Il a trois armes (lance flamme, lazer, pistolet avec baillonnette), difficile à toucher et encore plus à détruire, excellent au corps à corps, un peu moins bon au combat à distance, il se révèle être LE véritable monstre de ce jeu.

Pour clore cette partie description je vais indiquer les quelques icônes utiles durant la partie. L'icône de déplacement est symbolisé par un homme qui cours (fig.1). L'icône de tir est lui, symbolisé par un homme qui tir (fig.2). L'icône de combat est symbolisé, par devinez quoi, non pas un mais deux hommes en train de s'entre-tuer (fig.3), il faut dire que se battre contre soi-même, c'est pas le pied. L'icône suivant sert à utiliser l'ordre ou les ordres attribués au commandant (fig.4), il doit être utilisé avant la phase d'attaque ou de mouvement. Le cinquième icône représente un sac à dos (fig.5), je sais on peut en douter vu la forme de l'icône mais c'est bien de cela qu'il s'agit, on peut y mettre les grenades qui paralysent les monstres mineurs et bien d'autres choses encore. L'icône numéro 6 permet d'ouvrir ou de fermer les portes lorsque vous vous trouvez en face ou alors lors d'une autorisation émanant du vaisseau, cette autorisation s'intitule "Master control", on peut alors contrôler toutes les portes du vaisseau à distance (fig.6). L'avant dernier icône sert à détecter les aliens se cachant derrière les murs ou les portes (fig.7). Enfin, le dernier icône (fig.8) permet de passer son tour lorsque toutes les actions de destruction et d'extermination ont été faites, on passe alors le flambeau à l'ennemi afin qu'à son tour il puisse casser du MARINE.



Après ce bref intermède sur l'aspect techniques et bestioles que vous a si brièvement concocté SHel, je (SLASH) vais vous narrer le déroulement du jeu: Space Crusade est (je crois qu'on l'a déjà dit) l'adaptation d'un jeu de plateau, ce qui signifie pour les initiés: dés, monstres, ambiance, jeu à deux, etc... Ne vous inquiétez pas, tout à été absolument respecté: de l'ambiance (très glauque lorsque votre sergent se prend une baffe) au hazard des dés (qui vous feront d'ailleurs parfois réellement hurler). Le but de chaque partie de SC est simple, bien que introduit de façons différentes suivant la mission que vous aurez choisie. Il s'agit en effet d'introduire dans un vaisseau Alien une, deux ou trois équipes de Space Marines (donc possibilité de un, deux, ou trois joueurs) pour aller y détruire toutes formes d'alien. Ainsi, on repart souvent du vaisseau en ne laissant derrière soi que des cendres bien que la mission ne vous ait point spécifié d'annihiler toute trace de vie. Les missions sont au nombre de 12 mais il est possible que sorte incessamment sous peu une extension au jeu. Dans CHERCHER ET DETRUIRE, on ne vous demande que l'élimination pure et simple du Dreadnought. Dans ELIMINER ET SURVIVRE, il s'agit d'exterminer toute vie sur le vaisseau, y compris les autres marines qui auraient pu vous accompagner dans la mission car l'Empire n'a pas assez de vaccin pour sauver plus d'une équipe de marines. En effet, le but est ici de réparer les gaffes de ceux qui vous ont envoyé dont l'arme bactériologique a foirée. Dans VAISSEAU ALIEN HS, il vous faudra détruire le tableau de bord pour mettre le vaisseau hors-service. Dans LOCALISER ET SAUVER, il s'agit de récupérer le cerveau du meilleur savant de l'Empire. C'est vrai, le savant en lui-même ne sert à rien, c'est son cerveau qui est utile. Même chose avec une arme secrète expérimentale égarée par l'Empire dans LOCALISER ET RECUPERER. PURGE ET REPLI vous invite, elle, à ouvrir l'une des portes à la surface de la coque pour laisser pénétrer le vide. Il est bien sur conseillé de filer ensuite vite fait car le vide peut vous atteindre et vous emporter. INTERCEPTION vous convie à une petite sauterie puisqu'il faut en effet se débarasser du maximum d'aliens présents dans le vaisseau et comme vous pouvez vous en douter, ils sont nombreux! EXTERMINER est elle aussi une forme de partouze mais plus fermée, entre gens de même catégorie, puisqu'il faut massacrer tous les Soul Suckers que vous rencontrerez. LOCALISER ET EXTERMINER est la même chose mais en plus raffiné: c'est une sorte de p'tite bouffe exclusivement portée sur les oeufs... les oeufs de Soul Suckers, bien sûr que vous devrez frire avec le plus grand soin. SABOTAGE ET REPLI est la même chose que purge et repli à une ou deux nuances près. DETRUIRE VAISSEAU ALIEN 17 vous envoie enclencher le système d'auto-destruction du vaisseau. La dernière mission vous expédie DETRUIRE LE CUBE



DE CHAOS que les aliens protègent. Il s'agit d'un dispositif qu'ils ont presque terminé et qui devrait leur permettre de déchirer le tissu espace-temps pour pouvoir faire pénétrer dans notre monde le royaume du chaos par le "warp".

Bon, vous savez tout sur les différentes façons de gagner. Parlons à présent de l'aspect du jeu. Vous disposez donc d'une équipe (ou 2 ou 3, on va pas recommencer) composée de 5 marines que vous pouvez contrôler indépendamment les uns des autres suivant leurs possibilités en les sélectionnant sur une petite fenêtre où sont dessinées leurs têtes. Un petit icone à droite de celle-ci vous permet une vision 3D des actions en cours. Plus haut se situent deux fenêtres contenant un dessin des personnages que vous cliquez, vos points d'énergie, vos armes et vos ordres. J'ai oublié de signaler la présence d'un petit plan du vaisseau sur lequel sont indiqués tous les personnages, portes, objets et sur lequel vous pouvez cliquer pour obtenir un déplacement plus rapide de la fenêtre centrale. Celle-ci est une représentation plus détaillée d'un espace restreint du vaisseau. C'est sur celle-ci que vous effectuerez vos actions. Vous pouvez la déplacer à l'aide de petites flèches pas très ergonomiques placées en haut, bas, droite et gauche de la fenêtre. Un moyen plus pratique est l'utilisation d'un icone en bas à gauche de l'écran qui, une fois cliqué, vous permet de déplacer la surface observable à l'aide du joystick ou du curseur. Comme vous le voyez, tout est prévu pour vous permettre de jouer à un vrai bon jeu de plateau, tout est précis, simple d'accès, indiqué, tout cela est synonyme de PARFAITE ergonomie. Si à cela vous ajoutez le fait que vous pouvez sauvegarder vos équipes, alors...

Parlons à présent technique: les graphismes sont en mode 1 mais une séparation de l'écran en deux fenêtres indépendantes permet l'utilisation de deux palettes de couleurs différentes et donc deux fois plus de couleurs. Magique, non? Les graphismes sont donc d'une grande précision, que vous soyez en mode 2D ou 3D. Le système clair-sombre pour indiquer vos espaces de déplacement et de tirs est très bien rendu et permet une vision claire et très précise du jeu. Les combats s'effectuent avec deux dés de 0 à 3. Le scrolling, très fluide, ne gache en aucune manière la qualité de ce qui n'aurait pu être qu'un simple jeu de plateau bien adapté mais repoussant du point de vue esthétique comme c'était le cas pour Héro Quest. Mon seul petit reproche sera pour l'animation: je regrette en effet qu'elle soit si lente en 3D et il est dommage que nous n'ayons comme d'habitude pas droit à des morts dignes de ce nom. On va probablement me prendre pour un perfectionniste mais je trouve très énervant à la longue de n'assister qu'à des explosions bêtes et méchantes de chaque personnage détruit. Un petit combat ou des tirs de lazer à l'écran auraient été du plus bel effet. Mais, bon...

SPACE CRUSADE est LE jeu à posséder sur Amstrad et je ne pense pas que SHel m'aurait contredit à ce sujet. Ses graphismes merveilleux et sa parfaite ergonomie en font un jeu d'exception, qui a été bichonné par les programmeurs de chez GREMLIN. Ils en ont fait un véritable jeu de plateau, un jeu de rôle dans lequel l'ambiance apportée par le hasard, les apparitions-surprises et autres vous feront hurler à chaque mort parmi vos vaillants marines.





P47

Une fois de plus, les éditeurs de jeux ont fait preuve d'une grande originalité, puisqu'ils n'ont rien trouvé de mieux que d'adapter sur CPC une de ces fabuleuses machines d'arcade!!! Encore faut-il que cette fameuse conversion reste quand même fidèle, qu'elle soit aussi de bonne qualité (graphismes, musique, animation et jouabilité) et qu'elle exploite mon CPC chéri à son maximum! Et là, normalement, vous me dites: impossible!!! Alors, moi, je vous réponds: si, si, si!!! C'est possible... Voici P-47!

Edité par FIREBIRD, P-47 est une excellente conversion de la borne d'arcade du même nom! Les P-47 ou THUNDERBOLT étaient des avions de combat américains pendant la seconde guerre mondiale!!! Bien sûr, vous connaissez la chanson habituelle: cet avion fut longtemps considéré par tous comme un des meilleurs avions de son époque, notamment grâce à une puissance de feu spectaculaire! Bon, c'est très impressionant tout ceci, mais cela ne veut rien dire du tout: de l'autre côté, ce sont rien de moins que 8 niveaux remplis de méchants qui n'ont que pour but de vous envoyer à la casse!!! Bref, comme d'habitude, vous l'aurez compris, on est le seul espoir de la planète, l'humanité est au bord d'un gouffre, les méchants nazis sont là et veulent nous y précipiter! On va être obligé d'intervenir une fois de plus quoi! Et pour faire face à cette horde sauvage de métal et de chair, nous ne disposons que de trois P-47! Autant dire que nous sommes envoyés au casse-pipe!

Bon, comme je vous l'ai précisé, les 8 niveaux qu'il nous faudra à tout prix traverser afin de mener à bien notre précieuse et délicate mission sont incroyablement remplis d'ennemis, tous plus puissants les uns que les autres!!! Vous pourrez rencontrer toutes sortes d'ennemis: tout d'abord les ennemis classiques qui ne devraient pas vous poser de problèmes, c'est à dire de petits tanks merdeux, des chasseurs minables, des pourritures de canons de DCA! Viennent ensuite ceux qui vous opposeront un peu plus de résistance, et qui par conséquent nécessiteront un peu plus d'attention comme les bombardiers et autres destroyers que vous rencontrerez! Bien évidemment, à chacun des 8 niveaux, vous devrez détruire un des engins de guerre terribles des affreux nazis: des méga-gros bombardiers (niveaux 2 & 5), un big train blindé et puissament armé (niveau 1), des horriblements énormes tanks (niveaux 3, 6 & 7) et quelques uns des plus impressionnants croiseurs (aux niveaux 4 & 8) qui existent!! Bref, c'est pas des fins les méchants!

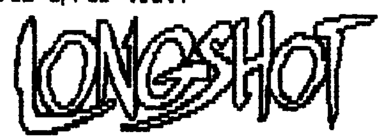
Heureusement, il vous sera possible d'augmenter la puissance de feu de votre zinc afin d'envoyer tout ce qui tombera sous le feu de vos armes par l'intermédiaire de bonus. Vive les petits bonus! Vous pourrez obtenir quatre bonus par stage ceci en abattant un hélicoptère isolé!! Celui-ci vous laissera une capsule que vous devrez attraper si vous voulez changer d'armes!! Il existe 6 sortes de bonus en tout: le M vous donnera des missiles comme arme, le B des bombes, le T un tir bizarre et incontrôlable, le E un tri multi-directionnel et le S mulitpliera la vitesse de votre avion!!! De même, vous pourrez gagner un avion de plus en attrapant le bonus "avion"!! Ces bonus sont très utiles et ne sont donc pas à négliger!! De plus, si vous les attrapez tous, votre score évoluera! En effet, chaque bonus vaut 1000 points! Il vous faudra cependant faire un choix: privilégier les points ou l'efficacité de telle ou telle arme!!! A vous de choisir la meilleure option!

Les P-47 THUNDERBOLT étaient des avions devant effectuer des missions de durées courtes dans de divers secteurs d'Europe! Ainsi, vous allez être amené à voir du pays! Les niveaux se déroulent:

WARP

de bonus en tout: le M vous donnera des missiles comme arme, le B des bombes, le T un tir bizarre et incontrôlable, le E un tri multi-directionnel et le S mulitpliera la vitesse de votre avion!!! De même, vous pourrez gagner un avion de plus en attrapant le bonus "avion"!! Ces bonus sont très utiles et ne sont donc pas à négliger!! De plus, si vous les attrapez tous, votre score évoluera! En effet, chaque bonus vaut 1000 points! Il vous faudra cependant faire un choix: privilégier les points ou l'efficacité de telle ou telle arme!!! A vous de choisir la meilleure option!
Les P-47 THUNDERBOLT étaient des avions devant effectuer des missions de durées courtes dans de divers secteurs d'Europe! Ainsi, vous allez être amené à voir du pays! Les niveaux se déroulent:
dans une forêt, dans le ciel pendant un coucher de soleil, dans les montagnes, dans la banquise, dans le désert égyptien, dans le ciel entre des nuages, dans un lieu avec le ciel et la forêt en même temps et enfin retour au continent arctique pendant une tempête de neige. Comme vous vous en rendez sûrement compte, les décors sont variés!! De plus, ils sont très bien rendus: les couleurs sont très belles, les graphismes sont travaillés et de tailles respectables (surtout les boss!!), le scrolling latéral est de bonne qualité ce qui rend l'animation pour le moins excellente & pour le degré de difficulté, celui-ci est assez élevé pour vous résister pendant un bon moment!

En conclusion, P-47 est un bon, un très bon SHOOT'EM UP comme je les aime! Il est sans aucun doute un des meilleurs de sa catégorie! Il n'est pas parfait mais vaut vraiment le détour et donc par la même occasion que vous l'achetiez, ou que vous vous le procuriez! Maintenant, ceci est mon avis, il ne regarde que moi! Vous achetez ce que vous voulez après tout!





LE COMPTE À REBOURS À COMMENCE !

Il vous reste 10 jours pour sauver Sélénia.

Bienvenue dans B.A.T, bienvenue au royaume du jeu d'aventure. VOUS etes un agent du B.A.T (le Bureau des Affaires Temporelles, sorte de CIA de l'espace). L'histoire se déroule en l'an 3000 et des bananes, sur Sélénia. Cette planète est vitale à tout le commerce inter-galactique, car elle est la plaque tournante de ce dernier. Or, manque de bol, deux affreux, Vrangor Leméchanpabo et Mérigo Logolodanlacase s'échappent de prison, minent la capitale, Terrapolis(faut le faire, mais ce sont des Mac Gyvers...) et menacent de tout faire sauter (d'où, gros problème (pour ceux qui dormaient dans le fond)) si on ne leur cède pas la planète entière.

Alors voilà, un BATal (=agent du BAT (pluriel: des BATaux)) s'est déjà fait buter, mais heureusement, le chef fait appel à VOUS pour sauver et la situation, et votre salaire (minable cela va de soi...).



-Mais le jeu en vaut-il la chandelle, O maitre?
-Oui, mon petit. Plus que ça, meme.

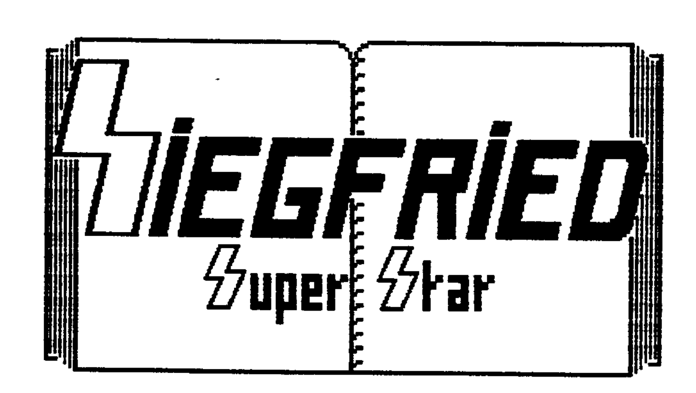
Passons aux détails: le jeu est entièrement réalisé en mode 0, et les 16 couleurs sont super bien exploitées. Mais, me direz-vous, est-ce un jeu classique avec analyseur syntaxique (et je fais des rimes), ou avec des icones, ou... Que nenni, vous répondrai-je. Vous dirigez un petit curseur à l'écran, qui se transforme (le curseur pas l'écran) en fonction des différentes actions que l'on peut effectuer, comme discuter avec un personnage, acheter des provisions... C'est super simple, et ce système est meme couplé avec des menus déroulants, ce qui nous donne un jeu on ne peut plus ergonomique et facile d'accès.

Mais revenons au jeu. Outre la phase d'exploration pour retrouver les deux pas beaux, vous pouvez vous rendre chez le médecin, chez l'armurier, au bar, dans un night-club, etc... B.A.T est vraiment un monde gigantesque. De plus tous ses habitants ne parlent pas la meme langue. Il y a l'Alien et le Robot. Pour comprendre tour à tour ces deux langues, on vous à implanté B.O.B (Bedit Ordinateur Brogrammable) dans le bras. A part traduire des langues, il gère votre rythme cardiaque, (oui vous avez bien lu: j'ai dit gérer...), vous averti d'une présence, aide les vieilles dames à traverser la rue, change vos couches, etc...

Comme vous l'aurez certainement compris, ce jeu est indispensable (*) à tous les mordus de jeu d'aventure. Grandiose, fabullissime, B.A.T. a pourtant quelques petits défauts: quelques bugs (Bunny... (salut Strooky,ça boume...)) d'une part, et surtout, surtout, surtout, une ABSENCE TOTALE DE SONS ET DE MUSIQUES, ce qui pour un jeu pareil, est INADMISSIBLE. Bon certes, c'est sûrement la faute au CPC qui n'a pas assez de mémoire, mais bor..., il y a deux disquettes bourrées et pas une foutue musique!!!

Mis à part ces petits (!!) défauts,
C'est bien B.A.T qu'il vous faut.
Aussi, courrez vite l'acheter,
Avant qu'il ne soit épuisé.

(NDmoi-meme: ce quatrin est composé d'octosyllabes, merci)



(*): et c'est un pléonasme! Pour ceux qui ne le sauraient pas, un pléonasme, c'est la juxtaposition de deux synonymes.
Exemples: je monte en haut
fausses factures
caisse noire.

T.M.H.T. II

Voici le retour tant attendu des tortues-ninjas sur CPC. Il s'agit cette fois de l'adaptation de la borne arcade. Celle-ci étant une véritable réussite, il n'y avait que les pros de chez PROBE SOFTWARE pour relever le défi de sa convertion CPC. Le scénario étonne d'abord par sa simplicité: la journaliste amie de nos héros s'est faite enlevée par le clan des FOOT, dirigé par Schredder. Il vous suffit donc de choisir votre tortue pour aller la délivrer. La borne proposait un jeu à quatre joueurs mais les programmeurs n'ont pas tenté d'abattre l'exploit réalisé pour le vieux RAMPAGE, dommage. Le choix des tortues est d'ailleurs factice car elles adoptent toutes les mêmes techniques de combat. Dernier point noir du jeu: il n'y a pas de 'zique pour égayer vos combats acharnés. Celle-ci était pourtant l'un des meilleurs atouts de la version arcade. Tout le son est réduit durant le jeu à des bruits du style BIP, MUUUUUT, PROUT. D'autant plus décevant que la musique d'intro est de bonne facture.

Mis à part ces quelques défauts, notre version est l'un des meilleurs transferts arcade-cpc: on oublie le cubisme du graphisme en mode 0 grâce au très bon choix des couleurs. L'animation et le scrolling approchent de la perfection et ne se ralentissent que très rarement malgré la quantité impressionnante de personnages à l'écran. Le scrolling se permet même d'accélérer lors d'un tableau mettant en scène nos héros et leurs ennemis sur des skate-boards à réacteurs. La difficulté remarquablement dosée vous met au défi de terminer le jeu aidé de deux vies, deux crédits et de pizzas régénérantes disséminées sur votre long parcours. Entre nous, je dois avouer que, pour une fois, trois parties ne m'ont pas suffit pour atteindre la fin.

T.M.H.T. II est donc une réussite malgré l'absence des petits détails qui en auraient fait un jeu d'exception.



ZAPTBALL

Alors que la terre était encore jeune, l'Amstrad naquit et avec lui apparut un jeu du nom de Zaptball, il aurait aussi bien pu s'appeler PANG mais il n'en est rien. Zaptball est un jeu basé sur les mêmes principes que Pang, c'est à dire éclater des bulles à l'aide de harpons. Durant la nébuleuse période qui suivit (donc) le big pang (nous avons l'excuse de la fatigue-comprenez-nous, merci!), certains boches démomakers décidèrent de prouver aux amigatistes (que la peste les emporte!) la supériorité de la race amstradienne (HEIL FEINDERS!). Rompus aux sauces overscan et hardware, ils se lancèrent dans la production ludique. Le jeu bien qu'étant de fabrication allemande a de nombreuses et zuberbes couleurs, sur ce point en tout cas, ils peuvent rivaliser avec les Espagnols (un point Aryen (!) pour les allemands). L'animation est, elle aussi, de très bonne qualité, ainsi que les graphismes et le niveau de difficulté (Quoique trop élevé dans certains tableaux..... Mais c'est ce qui donne à ZAPTBALL un gage de longévité: enfin un jeu que l'on ne finira pas en deux ou trois parties pour mieux l'oublier ensuite). Tiens, j'écris comme SHel à présent: "tout est bien-STOP-fin de test". Il est vrai que certains tableaux sont du style vicieux, exemple celui où, en guise de harpons, vous ne serez plus en mesure que de déposer des minuscules piques à terre, espérant que les baballes de service viendront d'elles-mêmes s'empaler dessus. Une option deux joueurs est possible et il est d'ailleurs conseillé d'en profiter pleinement (engueulade en perspective!). Si cette option est quasi-indispensable la distinction entre les deux joueurs n'est pas évidente: seule la couleur de leur débardeur change, alors lors d'un croisement surveillez bien votre personnage au risque de le confondre avec celui du voisin. Le bleu et le vert étant les couleurs des débardeurs, la confusion est fréquente. A noter que la musique, déjà présente dans la mégadémo du Gadjo Clan, est géniale mais un peu chiante durant une longue partie; on n'aurait peut-être pas refusé deux ou trois mélodies différentes. Pour finir, il n'est pas négligeable de signaler la présence d'une intro façon démo et d'une fin digne de ce nom.



P.S.: nouveau jeu, vous êtes le héros et vous devez trouver qui a écrit quoi dans le test.

AFTER THE WAR

Il est des jeux que vous, fidèles lecteurs du CD, devez absolument posséder! Ces jeux, on les appelle des MUST et AFTER THE WAR en fait partie à juste titre! En effet, AFTER THE WAR (logiciel sorti tout droit d'Espagne) se révèle comme étant un soft tellement dément que tout amstradiste se respectant, se doit impérativement de posseder!

Déjà productrice d'excellents autres jeux sur nos CPC chéris (NAVY MOVES et autres!), c'est la branche espagnole de DYNAMIC qui a produit AFTER THE WAR! On pouvait d'avance s'attendre à un bon jeu, mais de là à nous fournir un méga-hit style GRYSOR mélangé à du RENEGADE, il n'y avait qu'un pas que les gens de chez DYNAMIC ont allègrement franchi! AFTER THE WAR, comme la grande majorité des jeux espagnols est divisé en deux phases (la deuxième nécessitant un code, code que vous avez seulement en finissant la première partie).

L'intro d'AFTER THE WAR est assez spectaculaire puisque dès le début, on a le droit à une double page de présentation pas trop dégueulasse!! Tout d'abord, la première est animée: au premier plan on voit trois méchants (un punk avec un colt, un gros plein de soupe et un baraqué, style armoire à glace) et tout d'un coup, VLAAN, BAAAM, POUUM, plus personne, les trois tombent KO et l'on voit apparaitre le responsable de ce massacre!! C'est à dire vous: le héros! Génial! La deuxième page, nettement plus classique, représente notre héros dans les rues de NEW YORK CITY!

Après cette superbe entrée en matière, on doit choisir la partie à laquelle vous voulez aller!! Etant donné que vous n'avez pas encore obtenu le code (en principe!), vous devez commencer par la première partie. Une fois le logiciel chargé, le menu habituel est affiché, à savoir: choisir son joystick ou son clavier. Après quoi vous pourrez enfin entrer dans "le feu de l'action" (c'est le cas de le dire)!!! Afin de pouvoir progresser dans ce jeu, je vous conseille de bien maitriser les divers coups dont le personnage dispose: les multiples coups de pieds (sautés normaux, sautés hauts, normaux et normaux hauts), les coups de poings (hauts, bas ou arrières)!!! De même, vous pouvez sautez en avant & en arrière! La maitrise de ces coups vous sera indispensable dans cette première partie, très proche de RENEGADE pour la baston et de SAVAGE pour la taille des sprites & de l'animation! Impressionant, non?

Dans cette première partie, notre héros va être obligé de traverser la ville afin d'atteindre la porte d'accès à la base des affreux méchants qui mettent en danger la tranquilité de la planête!! Seulement, cette traversée de NYC (qui peut-être pourrait vous apparaitre comme touristique!), va s'en trouver gâchée par la présence de vulgaires troubles fêtes armés, mutagenés et dangereux! On pourra ainsi rencontrer: les punks baraqués (qui demanderont entre 1 à 3 coups pour vous lacher), les punks lâches (qui arriveront par derrière et qui, soit vous tireront dessus au pistolet, soit vous bloqueront afin que ses potes puissent vous foutre une raclée peinard! Dans les deux cas, le coup de coude arrière est conseillé!), et enfin les géants, habituels gardiens des fins de zones avec leurs coups spéciaux! Ceux-ci nécessiteront quand même un maximum de coups pour les renvoyer



d'où ils viennent!!! Il ne faudrait pas non plus oublier que vous êtes en territoire ennemi!! Pas le temps d'admirer les très beaux décors car des individus mal intentionnés n'hésitent pas à vous balancer des bâtons de dynamite qui passés les 3 secondes n'hésiteront pas à vous péter au nez!!! Comme la première partie (la traversée de NYC!), est divisée en 3 phases, vous aurez certainement compris que vous devrez affronter trois géants!! Après avoir vaincu le dernier, le héros accèdera à la base des affreux via le métro de MANHATTAN! En clair, vous aurez le code pour accéder à la seconde partie d'AFTER THE WAR (dans mon infinie bonté, qui n'a d'égale que ma modestie, je vous donne ce précieux code: 94656981!).

La seconde partie est radicalement différente de la première: alors que notre misérable héros était tellement misérable qu'il n'avait que son corps pour défendre sa peau face à ces hordes de tarés baraqués dans la première partie, dans la seconde partie, on le voit se doter d'une grosse mitrailleuse, tellement grosse qu'on l'appellera la "cracheuse"!! On change ainsi complètement de registre, puisque du RENEGADE on passe à GRYSOR! Cela devient nettement plus excitant et amusant! Seulement, cette cracheuse fonctionne avec des chargeurs d'une quinzaine de balles!!! Et si les munitions sont infinies, la cracheuse a besoin d'une à deux secondes afin de pouvoir recharger! Pour vous, un laps de temps si court ne veut pas dire grand chose mais durant le combat cela peut vous être fatal (ce n'est certainement pas LOBO qui me contradira). Le niveau d'énergie du héros est représenté par une barre sur le côté, comme dans la première partie! De même, cette fameuse base des affreux est elle aussi divisée en trois zones et notre héros dispose encore d'une limite de temps pour finir chaque zone!!! Toujours par rapport à la première partie, on peut quand même remarquer une petite réduction des sprites alors que l'animation devient, elle, encore plus rapide, chose à peine croyable! Pourtant ce n'est pas le pas le nombre d'ennemis qui manque. Nous pouvons en effet distinguer des multiples et différents ennemis dans la fenêtre de jeu (celle-ci occupe la moitié de l'écran): les mitrailleuses fixes, les robots volants armés (qui vous balancent des bombes destructrices!), des gardes robots armés, des petits robots bipèdes sans oublier les chefs de fin de niveau (les gros & grands robots armés à la puissance de feu effrayante!).

Là encore, je vous laisse le soin de découvrir le point faible qui permettra d'annihiler tout ces rébuts de ce futur robotisé!! La maitrise du personnage s'avèrera primordiale: si la gestion du tir de la cracheuse est facile, son mode de déplacement par rapport au héros est déjà moins évident et il demande un minimum d'entrainement. Le héros peut faire tourner sa cracheuse sur un angle de 0 à 90 degrés de gauche à droite, ainsi que se protéger et s'agenouiller!

Bref, je pense que vous l'aurez tous compris, moi, AFTER THE WAR, j'aime, j'adore à la folie!! C'est presque encore plus fort que GRYSOR, qui pour moi reste la référence en matière de bon jeu d'arcade et d'action sur CPC! Pour ceux qui n'aiment pas ("Y en a?!", me demande LOBO sur un ton très méchant), tant pis pour eux! les autres sauront apprécier!!! Et ils n'auront pas besoin que j'aille leur dire d'aller acheter AFTER THE WAR puisqu'ils l'ont déjà, n'est-ce-pas?



ROBOZONE-THUNDER BURNER

Vous le savez, ma devise est: "de la création et de la nouveauté à tout prix!". Je vous présente donc aujourd'hui les doubles-tests. Il s'agit de tester ensemble les jeux dont les nombreux points communs le permettent.

Sans doute influencés par les dessins animés style Transformers et autre niaiseries de mon enfance, deux éditeurs ont décidé de sortir un jeu dont le personnage pourrait se transformer. Thunderburner pour Loriciel et Robozone pour Image Works. Le premier est une merde de haut niveau dont les routines proviennent d'un vieux truc appelé MACH 3. Vous devez tuer tous les méchants qui vous arrivent dans la gueule façon After Burner. Vous pouvez bien sur transformer votre robot en avion superultramegasonique mais l'intérêt est quelconque. A fuir.

Robozone est déjà plus intéressant dans la mesure où les graphismes, l'animation et le scrolling sont de qualité. Sous forme de robot vous devez d'abord ramasser des objets (probablement radioactifs) tout en vous défendant contre l'assaut de vos multiples adversaires. Entre nous, je n'ai rien compris au second level et me contenterai de dire qu'il est joli mais injouable. Le troisième est une sorte de R-TYPE un peu facile mais très coloré. Unique défaut du jeu: à quoi sert d'avoir un robot transformable s'il ne se transforme jamais. En gros, procurez-vous les deux jeux et imaginez que le seul atout de THUNDERBURNER (la transformation) existe dans ROBOZONE. Bonne chance, moi je dispose à présent d'une D7 vierge.





SAVAGE

Vous connaissez TRANTOR, DAN DARE 3, TURRICAN, NINJA TURTLES, BEYOND THE ICE PALACE et SAVAGE? Non? Tous ces jeux ont un point commun: leurs auteurs, David Perry aux octets et Nick Bruty aux pixels; ces jeux ont un autre point commun: ils sont géniaux.

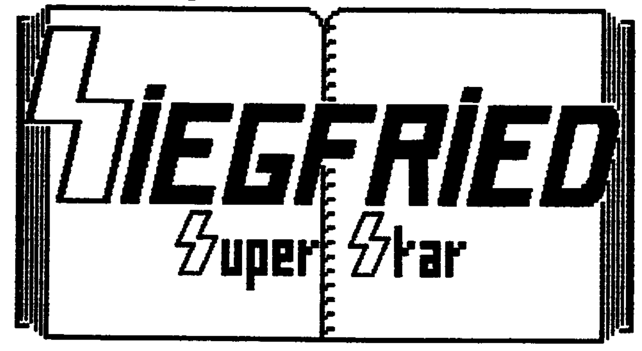
"Deux heures du mat', j'ai des frissons
Je claque des dents, je monte le son.
Seul, assis devant mon CPC,
J'en ai ras l'bol, je VEUX gagner..."

Hé oui, Savage est beau, très beau, mais dur, très dur. Ca fait quatre heures que j'essaie de terminer ce satané troisième niveau (sans poke), mais sans succès. Mais revenons en arrière, au Run magique... Choisissons l'intro: une musique rythmée, reprise par de nombreuses démos, m'accompagne dans la lecture du scrolling narrant l'histoire. De plus, de joulis graphs accompagnent le tout: ça part plutôt bien. Reset, puis Run et en avant pour la première partie. Trantor, ça vous dit chosekèk? Ben ici, c'est pareil, mais en plus mieux bien, c'est à dire, meilleures animations, meilleure bande sonore, meilleurs gfx, et c'èst encore plus dur!! Il y a de nombreux Boss de mi-parcours qui font trembler l'écran en sautant; en plus, de petites interjections de l'ordi vous encouragent lorsque vous passez un endroit difficile, comme les plots au dessus des flammes: 'Brilliant', 'Fantastic'! Oui oui, Savage est vraiment fantastique. A la fin du niveau, un code vous est donné.

La deuxième partie, quant à elle, est super bien présentée: un petit scrolling horizontal rapide pour les indications, une musique géniallissime que j'adore (par Jas C. Brooke). Si vous n'avez pas le code, vous n'aurez qu'une seule vie au lieu de... trois avec le code!!! Cette fois vous êtes dans un char et vous avancez à (très) vive allure vers le château où sont retenus les prisonniers. Mais, car il y a un mais (il y a toujours un mais...), des cactus géants z'et vivants vous barrent la route. D'ailleurs, ils font semblant de dormir et dès que vous êtes là, ils ouvrent la gueule et les yeux. A cette difficulté déjà élevée, (vus leur nombre et votre vitesssssssse (+ y a de s, + ça va vite)), il faut ajouter que l'on doit descendre des têtes de morts, puis des guguss avec des pistolets (éviter les balles) et des fantômes. C'est tellement bien programmé qu'on ne peut y etre indifférent (scrolling multidirectionnel et différentiel!).

La troisième partie est la plus belle des trois. Vous êtes transformé en aigle cette fois dans le château. A nouveau, un scrolling multidirectionnel et différentiel (8 directions) vous accompagne. De plus, les sprites sont hypers-gros, et mieux animés que de nature (enfin presque quoi...). Non, sérieusement, entre les piques où l'on s'empale (très souvent), les rochers qui vous écrasent, l'eau et les monstres (y compris les très gros (+/- la hauteur de l'écran...), sans compter que vous êtes soumis à la pesanteur, il y a du boulot!! Vraiment cette partie est digne de tous les qualificatifs la valorisant.

F-A-B-U-L-E-U-X pourrait se traduire en langage Cépécien par Savage. Alors n'hésitez pas, foncez dessus: en aucun cas (sauf les forcenés d'aventure en mode texte uniquement...) vous ne le regretterez.



WWF

SHel: Nous voici en présence d'un produit OCEAN, une boite qui sort un jeu merdique sur deux. Pour ce qui est de WRESTLE MANIA on peut se poser des questions: au premier abord ça ressemble à une merde, mais en y regardant de plus près c'est jouable, je dirais même plus marrant. Je m'explique: graphismes médiocres, couleurs (vert, vert clair, vert foncé, et oui on est sur monochrome et sur 664 modèle QWERTY), la musique inexistante (J'ai coupé le son), pour le reste je passe le clavier à LONGSHOT.

LONGSHOT: qu'est ce qu'il a l'autre mollusque lobotomisé, hein? Tu veux te le manger mon ordi dans la gueule, hein? Et mon moniteur monochrome aussi? Non mais! en plus, tu ne fais que dire de grosses bétises: OCEAN est une très bonne boite de jeux (ND SAYM: Hum...), une des meilleures! Ensuite, le jeu que nous devons tester est très bien! Ce n'est pas parce que tu n'arrives pas à passer le premier niveau que ce jeu est nul!!! Non mais!!! Ok, les graphismes sont moyens mais l'animation, hein? Et la richesse du jeu, hein? Et...

LOBO: qu'est ce qui se passe ici, Tripes de Sciz? Quelle est la raison de ce raffut d'enfer, par Saint Baston?

LONGSHOT: c'est SHel, LOBO! Y fait rien qu'à m'embêter! Y fait que dire du mal de mon ordi et même que parce qu'il perd à DOUBLE DRAGON sur la GAME BOY de mon frère, il veut me battre!

LOBO: Ah bon! c'est vrai SHel?

SHel(terrorisé): Euh... Ben... Euh, tu vois, c'est que... Mais bon, pas tout à fait, quoi!

LOBO: Tripes de Sciz!!! Je vais te ratatiner! Continues ton test! Fais le correctement, si tu ne veux pas recevoir de mes nouvelles!! Conseil d'ami: ne raconte pas de bétises (ND LONGSHOT: cela ne va pas être évident!).

SHel: Petite précision avant de reprendre le test, je ne suis jamais terrorisé, et LOBO je le plie en quatre et le renvoie presto sur sa planète.
Bon, revenons au test. Les choses commencent sérieusement lorsque les deux catcheurs sélectionnés auparavant montent sur le ring. Une fois sur le ring les deux tarés bodybuildés se gauffrent copieusement. Le mode "deux joueurs" est plus marrant que le mode "joueur VS CPC". Voici donc la rapide description d'un round.
Sélection du joueur: Hulk Hogan pour moi et un raté de seconde zone pour LONGSHOT.
Avant d'entrer sur le ring: ambiance survoltée, insultes, jurons, etc...

LOBO: Oh, oh! Le p'tit avorton en noir, là!!! Moi, à ton âge, mon adolescence était finie!! Je t'ai demandé de ne pas raconter de conneries par saint Baston!! En plus, le jeu que tu testes, il est pas si mal que ça, bien que cela manque un peu de sang et de morts!! A part ça, il est trop bien votre jeu! Mais la prochaine fois, je veux bien aller faire un tour à la WWF, histoire de me servir de mon nouveau crochet étripeur!!!

LONGSHOT: Merci de tes commentaires de pro du catch LOBO. Enfin quelqu'un qui sait de quoi il parle, cela change un peu! Toujours-est il qu'il faut préciser que vous avez le choix entre trois catcheurs pour jouer contre l'ordi: HULK HOGAN, un gros costaud, aussi vieux que mathusalem, le GUERRIER ULTIME, aussi baraqué que stupide et le BRITISH BULLDOG, l'acrobate du ring! Chacun a un coup particulier qu'il peut exécuter lorsque les deux adversaires s'empoignent sur le ring!! Vous devez alors secouer votre joystick de gauche à droite lorsque le dit joystick le permet, n'est ce pas, SHel, hein?

SHel: Mon Joystick est très bien. Trèves de plaisanteries (On reconnait les habitués de Canal +). Je vais speeder un peu plus: on peut courir, donner des coups de pied, faire des manchettes, briser les reins, casser la tête, donner des coups de genoux et celui qui d'après moi est le plus spectaculaire, le saut du haut de la troisième corde.

LOBO: Quand je vous disais qu'il était cooool ce jeu!!!

SHel: LOBO à la niche.

LOBO: LONGSHOT y est déjà et il prend toute la place.

SHel: Bon, alors va jouer avec les gosses de ton âge. Eh bien voilà, LONGSHOT m'a déconcentré alors je retourne chez ma mère.

LOBO: Ah, l'autre zombie, hé! Depuis quand le microbe SHel me fait causer comme il vient de le faire! Tripes de Sciz, tu m'importunes face de rat, goûte donc à ma spécialité, l'éventration!

LONGSHOT: Et bien, je finirai ce test en vous décrivant le combat LOBO/SHel qui est en train de se dérouler dans le ring: comme WRESTLE MANIA le jeu, c'est drôle à voir, encore plus à jouer, un peu moins à encaisser mais de ce côté, notre Shel national est blindé.



MOKTAR

"Zou zouzou lazoubidaaaaaa, gnagnagnagnagna, prout, je suis un vrai comique moi, allez chiche on torche une chanson pourrie pour faire un tube, chiche, (de toutes façons zavez pas l'choix, faut que j'm'achète une Ferrari)"

Les français m'épateront toujours: vous mettez de la merde sur le marché, et ils l'achètent en masse. Ca donnerait presque envie d'être russe: là, au moins, si vous achetez de la merde, c'est qu'il n'y a que ça à bouffer. Enfin, tout ça pour vous annoncer que Titus (il me déçoivent vraiment ceux-là!) sort un jeu dont le héros est Moktar, celui dont Lagaf' (la vraie gaffe, c'est qu'il soit né celui-là) parle dans sa "([(-chanson-)])" (argh!). Le but du jeu est de retrouver la zoubida (gulp!). Bon, pour les détails techniques, reportez vous au test de Préhistoric, les programmeurs devaient être les mêmes. Mais l'interêt est heureusement différent car il s'agit ici d'un jeu à la Rick Dangerous. Si la qualité du jeu ne vous attire pas (entre nous, c'est normal), penchez-vous sur force ludique (oula, ça va pas moi!). En effet, Moktar ravira certainement tous les fans de jeux de plateau. Alors, je conseille à tous ceux qui se sont cassés le cul pour finir les deux Rick Dangerous de se procurer ce jeu. Dernier détail: prévoyez l'aspirine, les saccades du scrolling donnent au bout d'un certain temps un sérieux mal de crâne.



PREHISTORIC

Il fut un temps où le nom Titus était un gage de qualité. Souvenez-vous des Crazy Cars I & II, des Fire & Forget I & II, Knight Force, etc... Et bien ce temps est révolu car voici Préhistoric. Vous jouez le rôle d'un 'shoto marsus (ce genre de bestiau n'exista que bien avant l'homo-sapiens) dont la tribu manque de vivres et crève de faim. Vous décidez donc bravement de partir à la recherche de nourriture pour alimenter votre peuple. Il va sans dire qu'en une époque aussi lointaine, vous ne rencontrerez que dinosaures, ours à l'ancienne et autres monstres tout aussi vilains.

Les graphismes rappellent vaguement un tableau de Mondrian (cubisme), l'animation renforce l'impression de saccade que l'on avait découverte en jetant un oeil sur le scrolling, le son est minable, bref, tout est à chier. Tout? Non, car une tribu d'irréductibles détails réhaussent la qualité de ce jeu (la tête des monstres quand on les achève). On est ainsi tenté de penser que ce jeu n'est pas le fruit d'un baclage complet mais plutôt celui de quelques programmeurs amateurs qui ont fait du mieux qu'ils pouvaient (c.a.d, pas grand chose). Reste un jeu mignon mais sans intérêt.

SUPER SPACE INVADERS

Après les cours théoriques, l'exemple comme dirait ma prof de maths. Je vous ai rappelé dans le dernier numéro et plus précisément dans "la petite histoire du CROCO DECHAINE" la taille rachitique des anciens tests de SHel. Voici à présent l'exemple ou "comment SHel aurait testé Super Space Invaders et que pour une fois il aurait eu raison":

"Ce jeu est nul-STOP-graphismes pourris-STOP-visibilité nulle-STOP-son merdique-STOP-sauf musique-STOP-possibilité 2 joueurs-STOP-mais le jeu est toujours aussi nul-STOP-'SHOT le trouve génial (ça veut tout dire)(NDLONGSHOT: ça veut surtout dire que tu es un sacré crétin! Quand donc t'arrêteras-tu de faire dire des paroles aux différents rédacteurs du CD, hein? Et encore si tu nous faisais dire des choses sensées voire intelligentes, je ne dirais pas grand chose mais là je dis non, non, non et NON! SUR ce, je te laisse débiter ton lot habituel d'inepties!!!) -STOP-achetez-le: ça vous fera toujours une D7 vierge-STOP-SHel"

N'empêche que le test est de moi et que ce jeu de DOMARK est une merde.

BABY JO GOING HOME

"GAAAAAAAAAA! AREUUUUUUUU! OIIIIIIIIIIIIN!" Excusez-moi. Je suis ici pour vous faire un test propre et sans bavure du jeu dont le titre est en haut pour permettre aux rédacteurs pressés de ne pas perdre de temps à recopier un nom quelconque et inepte car ce jeu (soit-dit en passant) aurait pu s'appeler "les aventures de Philippe Gildas au square" que ça n'aurait rien changé bien que ce fameux Jo risque de revenir souvent dans les futures productions ludiques de Loriciel dont les programmeurs de talent avaient déjà réussi je ne sais trop quel jeu mais faut dire qu'ils n'avaient pas sorti grand chose et là d'un coup ils nous envoient "l'aigle d'or II" et "Paragliding simulation" et "Thunder Burner" et "Skweek" (ah non, ça c'est le vieux jeu que je cherchais plus haut dans cette longue phrase que je n'arrive pas à boucler mais avec un petit effort je devrais réussir à fermer la parenthèse et à mettre un point). Ouf!

Dans ce jeu hautement intellectuel, vous devez aider le charmant bambin à retrouver sa maman qui l'avait lâchement abandonné sur le banc d'un parc (O SAYM qui êtes aux cieux pardonnez-leur la faiblesse du scénario). Vous devrez pour cela traverser quatre niveaux qui, mis à part le décor, se ressemblent quelque peu. Vous disposez pour cela de quatre vies agrémentées d'une (courte) barre d'énergie et d'un biberonmètre. Vous pourrez faire le plein en trouvant des coeurs (vies), des boites à pharmacie (NRJ) et des biberons. Il vous sera aussi possible de découvrir des hochets (en nombre limité, est-il utile de le signaler?) que vous balancerez dans la chetron de vos différents adversaires pour les faire disparaitre. Une couche marquée du sigle JO vous fera devenir... SUPER BABY JO. Plus rapide et plus sauteur qu'avant mais autrement moins rigolo que le SUPERBOY télévisé (le premier qui m'avouera que cette série n'est pas volontairement comique me décevra pour longtemps).

Côté technique, le jeu est à l'image de son héros: sympathique. Les graphismes riches et colorés prouvent que l'on peut encore faire de jolis trucs en mode 0 et l'animation ultra-rapide du personnage (lorsqu'il est seul à l'écran!) fait passer le sacadisme primaire du scrolling.

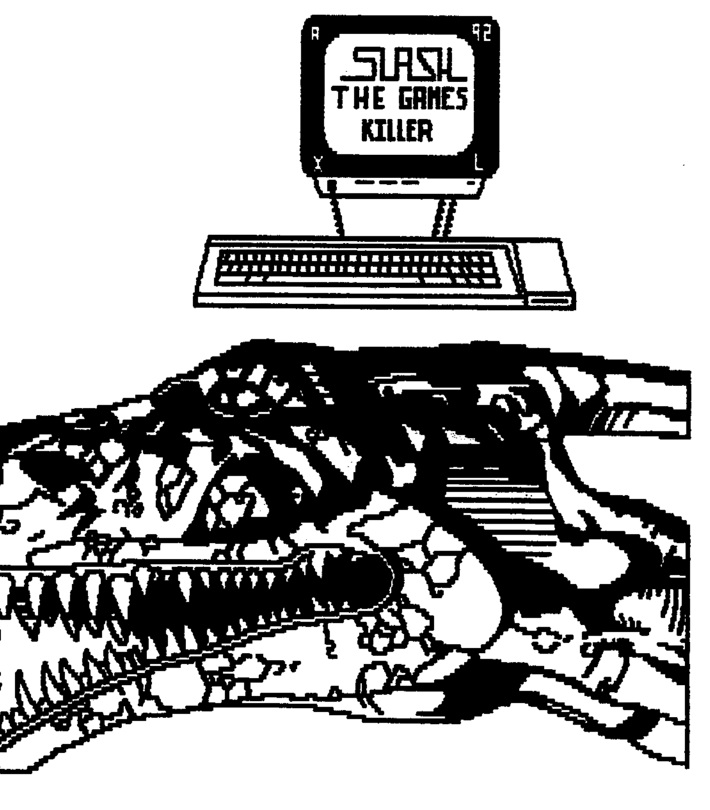
Tout l'intérêt du jeu tient dans son héros dont les "tronches" vous feront certainement sourire (inoubliable le Jo avec le feu au cul!).

En bref, ce jeu n'est peut-être pas un must mais doit sans doute avoir un lien avec le renouveau de la mode "tétine" qui sévit depuis quelques temps dans le coin.

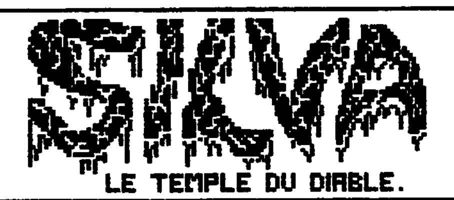
TURRICAN II

"Mercredi, 2 heures piles, chez moi, si t'y es pas t'es viré, y'a plein de boulot qui t'attend." Comme on ne refuse rien à dieu, je me suis rendu à l'une des pires parties CPCiennes bordéliques que je connaisse: la réunion du Croco Déchainé où rédacteurs et PAOistes se rencontrent sur fond de Metallica pour discuter CPC. Je vous le promets, je vous ferai un jour le compte rendu de la plus atroce d'entre elles: la semaine CD chez SHel (NDYann: A lire dans le Défonce). Bon, revenons à nos moutons. Une fois mon arrivée annoncée là-bas, le créateur (SAYM) se jeta sur moi et me lança le biblique "testes-moi ça !". Le pauvre pécheur que je suis rentra chez lui et observa longuement le don des cieux. Il s'agissait de TURRICAN II. Alleluia, m'écriais-je. Le premier étant une réussite, le second ne pouvait être qu'un chef-d'oeuvre.

Ah, désillusion, que ton chatiment est cruel. Le 2, c'est le 1 avec des graphismes légèrement plus brouillons (exemple le lazer dirigeable et la protection). Tout y est presque identique: on regrette donc l'absence de nouveauté dans ce soft même si une partie shoot'm up a été ajoutée. Les programmeurs ont trop joué sur le succès du premier volume et n'ont pas assez cherché à se fouler. Le jeu (techniquement irréprochable) n'est donc qu'une sorte de Turrican 1 avec tableaux différents. Le jeu reste donc valable mais n'atteint malheureusement pas la qualité que l'on était en droit d'attendre.







Il existe des jeux qui ressemblent à des mégamix, SILVA en fait parti. En effet ce jeu est un mélange de SRAM, ZOMBI, et quelques autres. Les graphismes en mode 0 rappellent ceux de SRAM, quant aux déplacements, actions, etc... c'est au système d'icône utilisé dans ZOMBI auquel il faut se référer. Pour la musique de l'intro, elle ressemblerait à la musique de THE VINDICATOR bien qu'étant d'une moins bonne facture. Voilà ce que l'on peut dire de la réalisation technique de ce jeu. Le scénario, bien qu'étant assez banal demeure le point fort de ce jeu d'aventure. L'intro ne dévoile qu'une partie du mystère ce qui permet d'instaurer un suspense croissant tout au long du jeu. Voici un résumé de l'intro.

SILVA est un jeu qui possède une excellente présentation, soignée, avec de bons graphismes et le Mike Hammer de service pour nous mettre dans l'ambiance. Un savant vient vous trouver pour vous engager. La mission: espionner le collègue du savant (je dis "savant" et "collègue" sans citer de nom pour faciliter la lecture, en effet ils s'appellent GELEHRTMAN et TSCHERSLAWKY). Le savant disparait et bien entendu, tout cupide que nous sommes on abandonne l'enquête, c'est quoi, on ne va pas se mettre à bosser pour des clopinettes (NDY:???). Bref cinq ans plus tard le dossier refait surface, le collègue du savant disparu cinq ans plus tôt organise un congrès scientifique dans une maison se trouvant dans une forêt (D'après vous, d'où vient le titre "SILVA, le Temple du Diable"?), une journaliste bien roulée (une de vos nombreuses conquêtes) s'intéresse à l'affaire et lorsqu'elle vient à disparaitre vous prenez de nouveau l'affaire en main: c'est fou comme l'espérance de vie est réduite dans le milieu scientifique, parce que non seulement la journaliste disparait mais les cinq cents personnes présentes au congrès meurent elles aussi. C'est ainsi que vous vous retrouvez à l'orée de la forêt. Au bout de quelques heures de marche vous trouverez une maison, une station météo, une grotte, vous vous essaierez aux joies de la plongée avant de découvrir un vaisseau spatial, bref le programme classique du club Med. Je vous laisse découvrir les autres attractions. Les graphismes sont soignés, les actions et déplacements sont gérés par icônes, bref un bon jeu d'aventure.



RICK DANGEROUS I & II

TA, TATA, TSOIIIIIIIIN, TA, TATATSOUIIIIN (ad lib). Voici venir le chevalier des temps modernes (le premier qui dit K2000 se prend une baffe), chevauchant sa monture, son inséparable chapeau sur la tête et son innoubliable fouet à ses côtés, oui, ça y est, vous le reconnaissez! Oui! Spielberg et Lucas en ont fait trois films! Harrisson Ford lui a prêté ses traits! Bravo! C'est Rick Dangerous (qui a dit Indiana Jones? Je rappelle que dans le film, lui, c'est le chien!). Voici donc le test de deux vieilles (mais excellentes) productions sur nos CPC chéris retraçant les aventures de ce délirant personnage.

Ces jeux sont totalement identiques dans leur principe, c'est pourquoi je me permets de les tester ensemble. Leurs différences tiennent uniquement dans la forme du jeu: de nouveaux sprites (Rick est passé d'aventurier à superrick en l'espace d'un jeu) et d'une légère amélioration de ses armes (Rick peut faire glisser ses bombes et monte parfois sur une plate-forme volante). Le II vous propose aussi de passer les tableaux dans le désordre, à l'exception du cinquième que vous ne pourrez atteindre qu'une fois les 4 premiers passés dans l'ordre. Les deux jeux possèdent de magnifiques et colorés graphismes en mode 0. Les musiques (absentes du I) introduisant chaque level sont bien réalisées. L'animation, quant à elle, est parfaite malgré certains ralentissements lors d'un trop important nombre de sprites à l'écran. Il s'agit dans les deux cas d'un jeu de plate-forme agrémenté de très nombreux pièges ultra-sadiques. Le but n'est pas très bien défini étant donné qu'il suffit avant tout de progresser dans le jeu. Vous disposez d'un flingue au nombre de balles limité et de bombes à retardement en nombre tout aussi limité.

Le jeu joue avant tout la carte de la réflexion puisqu'il s'agit d'éviter tous les pièges que vous rencontrerez. La difficulté est extrême et même parfois excessive dans le II, ce qui octroit aux Ricks une durée de vie assez infinie car on se plait à rejouer à ce jeu superbe.

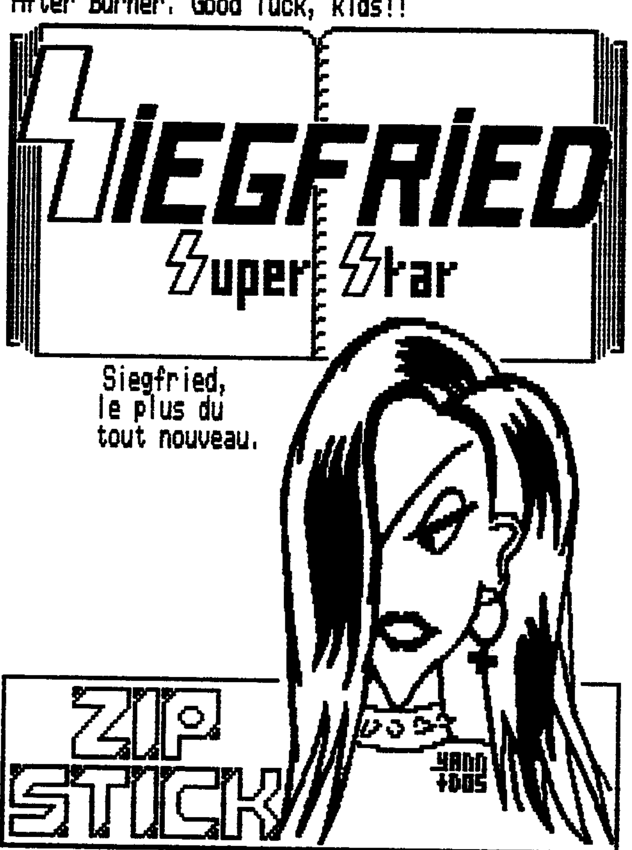


AFTER BURNER

After Burner, le jeu d'arcade injouable entre tous, trop rapide, trop dur, avec des graphismes super-fouillés, une animation qui vous met 4 G dans tous les sens, bref, c'était mission impossible (3 ou 4 ans après (sa sortie (bon c'était pour faire un jeu de mots (laid (elle est bonne (tiens, le coup des parenthèses (cf:HELP (hé oui (bon, bon, j'arrête))))))) que d'adapter ça sur CPC. Alors sans plus tarder, je vais être franc avec vous, j'irai droit au but, je vous parlerai franchement, je vais vous parler franchement, je vais pas tarder à vous parler franchement (salut Michel...), et bien, à vrai dire, à dire vrai même, (okay, okay, okay) il faut bien avouer... (QUOI? (les lecteurs affolés (essuyez-la bave qui coule c'est dégoutant)))... Mais laissons parler celui qui y a joué (en joue...FEU!!) c'est à dire MOI.

LE JEU (Aaaaaahhhhh, fait la foule en liesse). Un rapide tour de la notice, traduite en plusieurs langues ne nous apprend rien, mais alors, rien du tout, à part le nom des auteurs. Après un RUN le jeu affiche une superbe page de présentation reprenant fidèlement la jaquette du jeu. Bon, vu qu'on ne peut pas redéfinir les touches, je prends le Joystick (je vais vous faire ce test en Direct Live...). Et c'est Darty mon kiki. Mon jouli F-14 décolle tout seul comme un grand, et me voilà au coeur de l'action. Des dizaines d'avions surgissent derrière moi: les avertisseurs lumineux rouges me préviennent. Virage sur l'aile gauche, virage sur l'aile droite, mon canon s'occupe du reste. Tiens il y en a un qui essaie de s'enfuir. Manque de bol, il est accroché "missile", niark, niark. Une petite pression sur Feu fait partir un missile dans une superbe gerbe de fumée. Boum t'es mort, ah, ah.. CRICHTZIRAKPOUTPOUT.... ARGH, il me cachait un salopard arrivant de face, qui m'a buté. Mais à peine scratché, un nouvel avion le remplace. Je vais leur faire passer le goût de me descendre à ces ivrognes (ben oui, un ivrogne ça descend beaucoup (de canettes et de litres surtout)) PIF PAF POUM, ils sont tous mourus, mais il ne me reste plus que trois missiles!!! Heureusement qu'un gros zavion arrive et me rempli les soutes avec 50 missiles. Ah, ah, ils vont les sentir passer, durant les 20 niveaux qui restent (sur 23). Nous repassons la parole à la personne qui s'est occupée de l'analyse technique, c'est à dire, MOI. Bon alors le jeu est réalisé en mode 0, et bien qu'il n'y ait aucun dégradé, ni aucune forêt tropicale de SAYMOUGANDA du SUD (comme sur la borne) il faut bien dire que le jeu est très réussi. Grâce, d'une part, à une animation du tonnerre de Zeus (le tonneau est faramineux, je vous dis que ça), à la difficulté croissante (miam) bien qu'une fois la bonne technique trouvée (non, je ne dirai rien) le jeu devient presque trop facile. A noter aussi, de très bons bruitages (là je suis pointilleux) et une très bonne ergonomie. Repassons la parole au joueur, qui est déjà au 22e niveau... Ahahahaha, je les ai tous butés, il fallait pas venir me chercher des noises (Adriaaane...). Revoilà mon porte-avion (l'atterrissage donne une impression bizarre). Quelques photos (dans le style digitalisé) cloturent ce brillant week-end car en effet, j'ai volé durant deux jours. Il y a d'ailleurs un passage de nuit très bien rendu au niveau 9, après le premier des deux canyons, remplis de matos militaire à détruire. On aurait juste apprécié une musique style Top Gun (celle du film, pas du jeu) pour accompagner les combats, mais bon, hein, le jeu est déjà assez fabuleux. Cette prouesse de la part du programmeur est vraiment... heu... une prouesse quoi!! Disons que c'est presque parfait. Mais la perfection est-elle un but inaccessible (expliquez en une page, par la méthode syllogique...)?

En tout cas, haut les coeurs, et jetez-vous sur cet excellent shoot-them-up que constitue After Burner. Good luck, kids!!



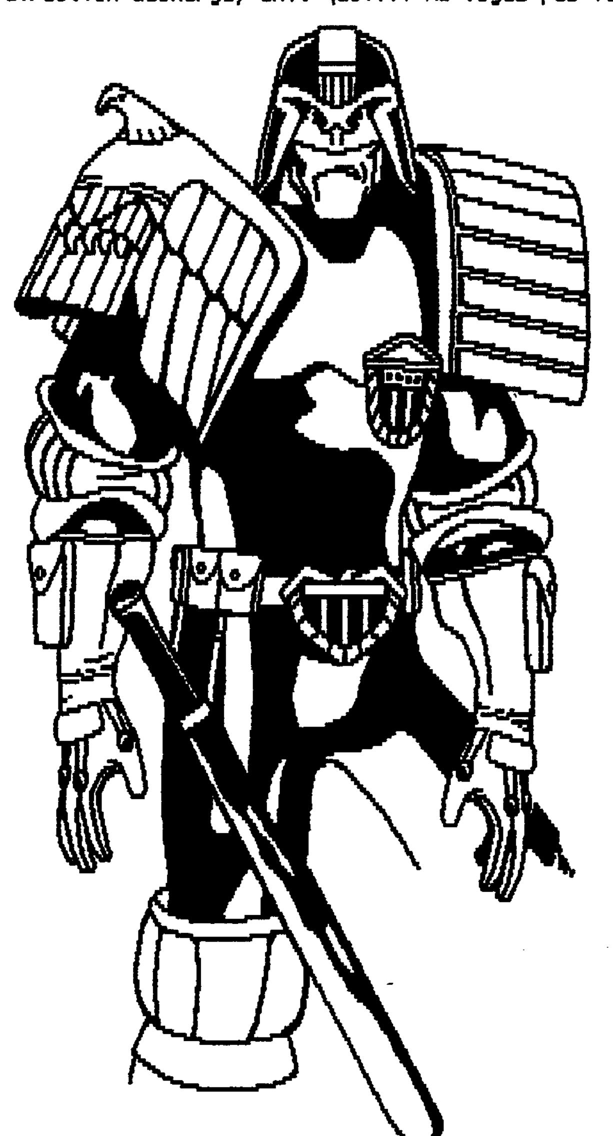
Siegfried, le plus du tout nouveau.

Par Saint Baston! Comment voulez-vous que je laisse passer ça, hein? Tout d'abord, ce fut THE BOSS par le sympathique mais non moins exécrable SHel (CD#17) et voilà maintenant que c'est LYRIC le noble chevalier à la hache qui m'impressionne le moins du monde (CD#18) avec le SPEED KING !!! Pourquoi tant de haine, me direz-vous? Parce que ces deux rédacteurs, bien qu'ils m'apparaissent comme vraimment cool, ne vous racontent que des bobards!! Ouais, le meilleur des meilleurs joys, pas de doute, c'est le mien: le ZIPSTICK.

Explications: comme je suis un homme d'honneur,



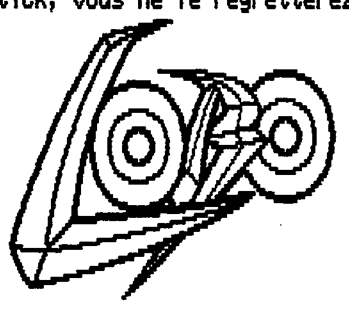
je dis toujours la vérité!!! Donc, si je le dis, c'est que c'est vrai! Y a pas intérêt à discuter avec moi, ok? Bon, ensuite, le joystick THE BOSS est nul, nul, nul à chier!!! Tout d'abord, son prix est excessif (surtout pour ce que c'est!!). Voyez donc: THE BOSS vaut 120 FRS et le ZIPSTICK en vaut lui 99! Quand, comme moi on est chasseur de prime intergalactique et rédacteur au CD, on gagne de l'argent, mais cela ne durera pas toute la vie!! Donc, on fait attention à ce qu'on fait et ce qu'on achète, surtout à notre époque!!! Il n'y a pas de petites économies!! Au point de vue de l'ergonomie, c'est franchement décevant et moche (ça date de quand cette chose? Ok, je sais bien que la notion de beauté est relative, mais là quand même, y a des limites!). Bon, en plus, pour la précision, on va se faire... Et quand on sait que la précision, c'est FONDAMENTAL (j'aime ce mot!) et bien je dis que THE BOSS, il devrait être interdit!! D'accord, à l'époque où il a été construit, les fameux microswitchs n'existaient pas encore!!! Mais bon!!! Après, on aura beau me dire qu'il est indestructible (vous ne me l'avez pas donné, ça se voit!), qu'il est anti-dérapant (par temps de brouillard et de verglas, ça aide toujours! Ouarf, ouarf!), etc, etc, etc, moi je dis qu'une chose: THE BOSS à la poubelle, direction décharge, exit quoi!!! Ne voyez pas là dedans un acte de haine et de violence gratuit envers le parasite SHel, mais celui-ci ne fait que dire des conneries!!! Je hais THE BOSS et je hais encore plus LES TOUCHES DU CLAVIER, voilà!! Afin de rajouter l'épitaphe à la tombe du BOSS, je vais citer les remarques de AMSTRAD CPC quand ce torchon était intéressant et lisible:" BOBOSS nous est présenté comme un beau joystick d'enfer et tout et tout, THE BOSS n'est en réalité qu'un minable petit bout de plastique recyclé et sans intérêt! Et ne parlons pas du design, c'est un mot que le constructeur ne doit pas connaitre!!! Les microswitchs, on ne connait pas, et l'unique bouton de feu semble vouloir sortir du manche à chaque fois qu'on le relache" (je vous passe les comparaisons assez imagées que j'aurais pu faire! Hein! Bon...!).



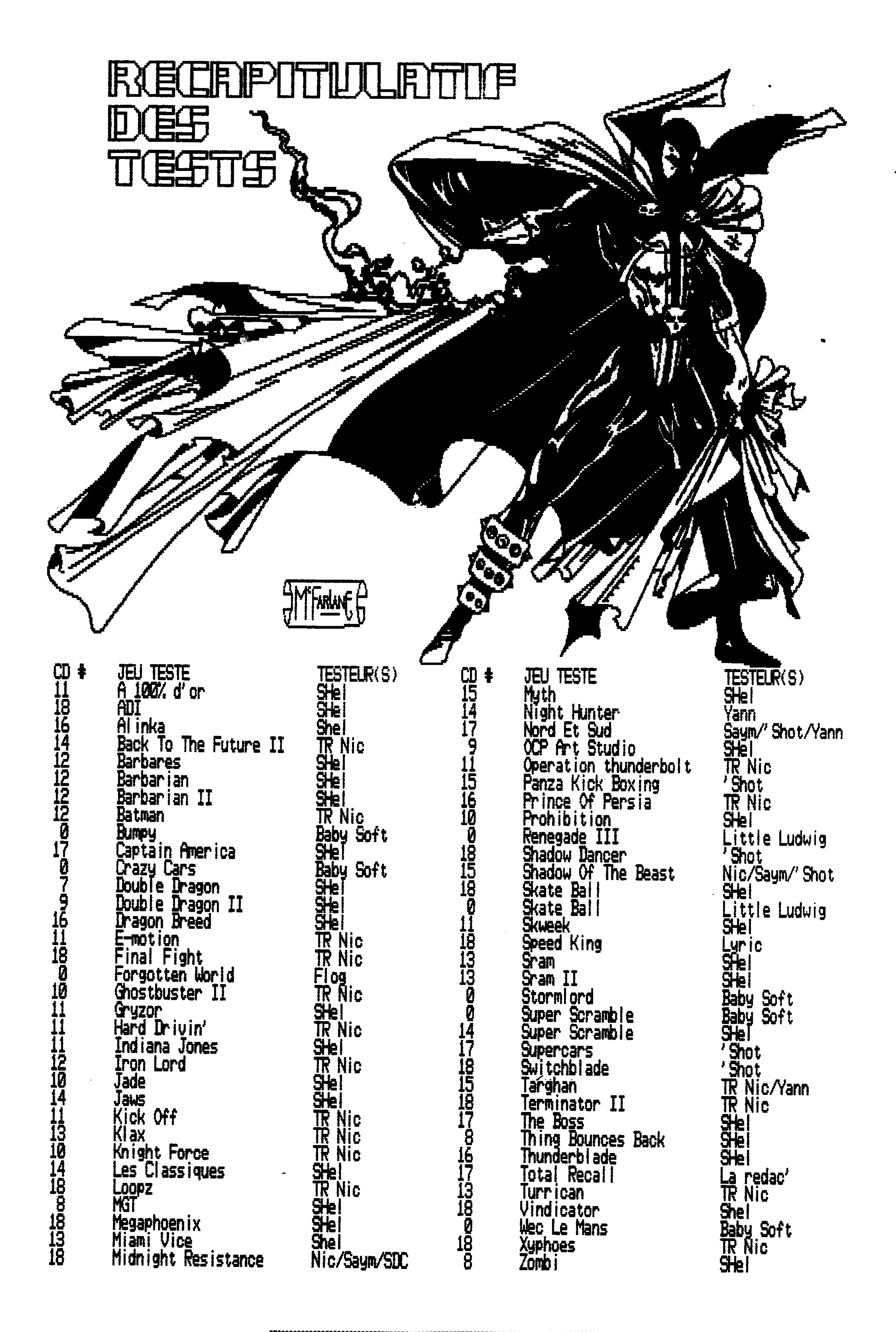
Ensuite, ce fut LYRIC en personne qui est venu pour vous parler du SPEED KING! Voilà un joy qui est bon! Là-dessus, pas de problème!! Ok!! Déjà, c'est sûr qu'il est meilleur que THE BOSS, mais c'était pas trop dur! Son prix, c'est exactement le même que le mien, donc je me la ferme!!! Son ergonomie, comme sa précision, est parfaite! Ses seuls défauts, mais de taille, proviennent de sa fragilité relative (du joy et du bouton de feu), le bruit dérangeant du même bouton de feu, et le fait qu'il soit inutilisable par les gauchers!!! Remarque, quand est ambidextre comme moi (comme tout bon chasseur de prime d'ailleurs), ce n'est pas trop grave!!! Moi-même, je dois avouer que j'ai possédé un SPEED KING! Saint BASTON ait son âme! il m'a duré 6 mois!

C'est ainsi que j'ai été amené à me payer mon joy actuel, vieux de 4 ans, qui m'a résisté tout ce temps (et ce n'est pas facile)! Donc, nous le qualifierons d'indestructible (même si depuis la chute du dixième étage et le bulldozer, il y a 1 drôle de bruit à l'intérieur). Ensuite, son prix est très modique! A ce prix, un tel bijou, c'est donné! Ajoutez des microswitchs d'enfer qui lui donnent une précision d'enfer, quatre ventouses, fixes mais pas indécollables, deux mégas boutons de feu très résistants et vous obtiendrez ce joy d'enfer! Les points faibles: y en a pas! A part peut-être sa perfection!! Bon, vous avez un avis on ne peut plus objectif! Maintenant, vous savez ce qui vous reste à faire! Achetez tous ce joy!! Vive le ZIPSTICK!

Pour conclure, THE BOSS: il est nul! Le SPEED KING: il est pas mal! Le ZIPSTICK, il est mieux! C'est même le meilleur! Un joy résistant, précis et beau, aérodynamique à mort! Bref, achetez-le, volez-le, tuez pour l'avoir, on en s'en fout!!!! Le principal, c'est de l'avoir!!! C'est le "MAIN MAN" qui vous le conseille!!! Suivez l'avis d'un PRO du joystick, vous ne le regretterez pas!!!



RECAPITULATIF DES TESTS



CD #	JEU TESTE	TESTEUR(S)
11	A 100% d'or	SHel
18	ADI	SHel
16	Alinka	Shel
14	Back To The Future II	TR Nic
12	Barbares	SHel
12	Barbarian	SHel
12	Barbarian II	SHel
12	Batman	TR Nic
0	Bumpy	Baby Soft
17	Captain America	SHel
0	Crazy Cars	Baby Soft
7	Double Dragon	SHel
9	Double Dragon II	SHel
16	Dragon Breed	SHel
11	E-motion	TR Nic
18	Final Fight	TR Nic
0	Forgotten World	Flog
10	Ghostbuster II	TR Nic
11	Gryzor	SHel
11	Hard Drivin'	TR Nic
11	Indiana Jones	SHel
12	Iron Lord	TR Nic
10	Jade	SHel
14	Jaws	SHel
11	Kick Off	TR Nic
13	Klax	TR Nic
10	Knight Force	TR Nic
14	Les Classiques	SHel
18	Loopz	TR Nic
8	MGT	SHel
18	Megaphoenix	SHel
13	Miami Vice	Shel
18	Midnight Resistance	Nic/Saym/SDC
15	Myth	SHel
14	Night Hunter	Yann
17	Nord Et Sud	Saym/'Shot/Yann
9	OCP Art Studio	SHel
11	Operation thunderbolt	TR Nic
15	Panza Kick Boxing	'Shot
16	Prince Of Persia	TR Nic
10	Prohibition	SHel
0	Renegade III	Little Ludwig
18	Shadow Dancer	'Shot
15	Shadow Of The Beast	Nic/Saym/'Shot
18	Skate Ball	SHel
0	Skate Ball	Little Ludwig
11	Skweek	SHel
18	Speed King	Lyric
13	Sram	SHel
13	Sram II	SHel
0	Stormlord	Baby Soft
0	Super Scramble	Baby Soft
14	Super Scramble	SHel
17	Supercars	'Shot
18	Switchblade	'Shot
15	Targhan	TR Nic/Yann
18	Terminator II	TR Nic
17	The Boss	SHel
8	Thing Bounces Back	SHel
16	Thunderblade	SHel
17	Total Recall	La redac'
13	Turrican	TR Nic
18	Vindicator	Shel
0	Wec Le Mans	Baby Soft
18	Xyphoes	TR Nic
8	Zombi	SHel

NELP

Salut les zaminches, c'est re-moi pour une (presque) nouvelle rubrique, qui, je l'espère, aura du succès, hem!! Bon alors je vous explique brièvement: comme je suis plus feignant que S.D.C. (oulala tant que ça??) je vous demanderai de bien vouloir me faire part de bidouilles ou soluces que vous trouverez comme des grands que vous êtes, et pas en les recopiant dans A100% (bande de p'tits salopards, j'vas vous apprendre à vivre...). Bon cela dit, j'arrête de raconter ma vie et je vous livre, en vrac, quelques petits trucs: une, deux, une, deux, au pas de gymnastique, on commence par

MISSION ELEVATOR

oulala, il est pas tout jeune cui-là, mais il est rigolo. A l'aide de l'éditeur de Discology (moi j'utilise ça, c'est le plus pratique...), vous recherchez 3A-2F-7B-3D-32-2F-7B dans le fichier principal du jeu (le + gros en Ko), et vous me remplacez le 3D par un 00 ce qui vous donnera des vies en infinité. C'est largement suffisant pour arriver à la bombe; toutefois, il est déconseillé de jouer avec les prises de courant sous peine d'électrocution, de mort instantanée, d'une grande baffe dans la gueule, et de se voir conjuguer 'Je ne dois pas mettre mes doigts dans les prises' à tous les temps du subjonctif. Et c'est après cet échauffement que l'on se dirige vers...

ZAP'T'BALL.

Petite musculation du bras et on obtient les codes suivant (QWERTY-AZERTY):

- -LEVEL 3-> EGS-EGS
- -LEVEL 5-> GCS-GCS
- -LEVEL 7-> DJH-DJH
- -LEVEL 9-> BCS-BCS
- -LEVEL 11-> BMC-B,C
- -LEVEL 13-> GPA-GPQ
- -LEVEL 15-> OAS-OQS
- -LEVEL 17-> CBS-CBS
- -LEVEL 19-> GOS-GOS
- -LEVEL 21-> MTI-,TI
- -LEVEL 23-> WAR-ZQR
- -LEVEL 25-> END-END

Pas question de s'arrêter! En face:

STORMLORD de Hewson.

Ah en voilà un bon jeu comme on les aime; merci Mr Cecco. Bon, vite fait, le cheat-mode: pendant le vaste menu (1-Define keys...) et pendant la joulie musique de Dave Rodgers, on tape rapidement et sans espace: BRING ON THE GIRLS. Et alors,un petit 1 2 apparait en haut à gauche; dès lors, il ne reste plus qu'à appuyer sur une touche de 1 à 4, pour choisir son niveau de départ, qui plus est, avec des vies zinfinies, youpie. Allez on s'endort pas, on sprinte sur 100 mètres jusqu'à...

VINDICATOR d'Imagine.

Alors, pas de pokes, mais des codes, et les réponses aux annagrammes: celles-ci sont en fait celles des programmeurs, graphistes, musiciens du Vindicator, et on les retrouve tous dans le tableau des High scores. Allez, je suis trop généreux: BEN STIMULATOR--> SIMON BUTLER, JOE HANGMEN--> JOHN MEGAN; SAM N JOKER--> MARK JONES; DR ANTONI CLAM MD--> MARTIN MAC DONALD; NATHAN JUNNOD--> JONATHAN DUNN; MALEK MIB--> MIKE LAMB; VANATEE KLEIN--> KANE VALENTINE; DR KANE WAD--> DAWN DRAKE; LEON WUPAS--> PAUL OWENS; RON H VAIN--> IVAN HORN; SEAN JIM HAGGINS--> JAMES HIGGINS; et HUGE PHALUS--> PAUL HUGHES (au passage, HUGE en anglais veut dire énorme...). Et comme les programmeurs sont des rigolos, ils ont mis leurs noms en anagrammes dans la 2e partie! Ah vous saviez pas? Peut-être paske vous-y-êtes jamais allé. Bon on finit par les mots de passe: du premier au deuxième niveau, le code est OPPENHEIMER, et du deux au trois, ENOLAGAY. Voilà, vous recherchez 32-4C-BE-3E-03 et vous virez le 03 pour le changer en FF. Oulalala, j'en vois qui dorment: alors un grand coup de pied dans le bas du dos, et ça repart en petites foulées, vers...

MIDNIGHT RESISTANCE d'Ocean.

Bon le jeu est pas terrible, alors pour le finir (pask'il est quand même difficile) on appuie sur BHNU pendant le menu, et on a les vies infinies. Cool. Allez au trot, on repart vers une nullité tirée du grandiose film qu'est...

TERMINATOR 2 toujours d'Ocean.

Bon inscrivez GEP dans les High-scores (j'aime bien dire High-scores, mais vu qu'on est censé parler français, je dirai 'le tableau des résultats les plus élevés (non, finalement c'est trop long (tout ça pour ça?? (eh oui (tiens j'aime bien ouvrir des tas de parenthèses (comme ça on s'y retrouve plus (marrant, non? (non?? (ah bon)))))) et vous obtiendrez de l'énergie infinie. Au fait, si quelqu'un pouvait me dire ce que représente l'image de fin (précisément, pake j'ai reconnu la fonderie, quand même). Cela dit (Hasta la vista, T2) on s'enfuit vers (aaaaahhhh fait la foule...)

SAVAGE de Probe Software.

Ce même Savage que je teste dans ce numéro. Bon vu qu'il est vraiment trop dur, je vous donne les codes d'accès: SABATTA (et non SABBATTA, comme ils nous disent à la fin) pour les claviers QWERTY, et SQBQTTQ pour les AZERTY pour le 2e niveau, et FERGUS pour le 3e. Tant qu'on y est: recherchez-moi 3E-03-32-FC où vous virez le 03 et le remplacez par FF, ce qui vous donne 255 vies dans la 1ère partie. Idem dans la deuxième avec 3E-03-32-06, et 3E-03-32-FC dans la 3e

"RTEL ou RTE*AMSTEL, BAL SIEG' et pas SIEGFRIED"



partie, ce qui vous laissera admirer plus longtemps ce maaaagnifiique jeu (cf mon test..). C'est reparti pour un dernier tour avec...

RICK DANGEROUS II de Firebird.

Ce fabuleux jeu de plate-forme est vraiment dur, donc, nous allons lui porter le coup de grâce avec l'aide de Disco:

-Balles infinies: Piste 10, Sct 7, AD 183: 3D->00 ainsi qu'à la Piste 11, Secteur 5, ADR 31: 3D->00;

-Bombes infinies: P 10, Sct 7, adresse 1A4: 3D->00 de même qu'à la P 11, Sct 7, adresse 1D3: 3D->00;

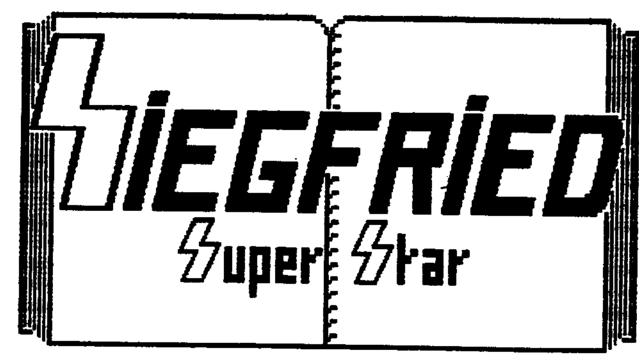
-Vies infinies: P 10, Sct 7, adresse 1C5: 3D->00 ainsi qu'à la P10, Sct 9, adresse C2: 3D->00;

-Invincibilité: recherchez C0-3D-32-2E-97 où vous remplacez le 3D (non?) par un 00 (SI!);

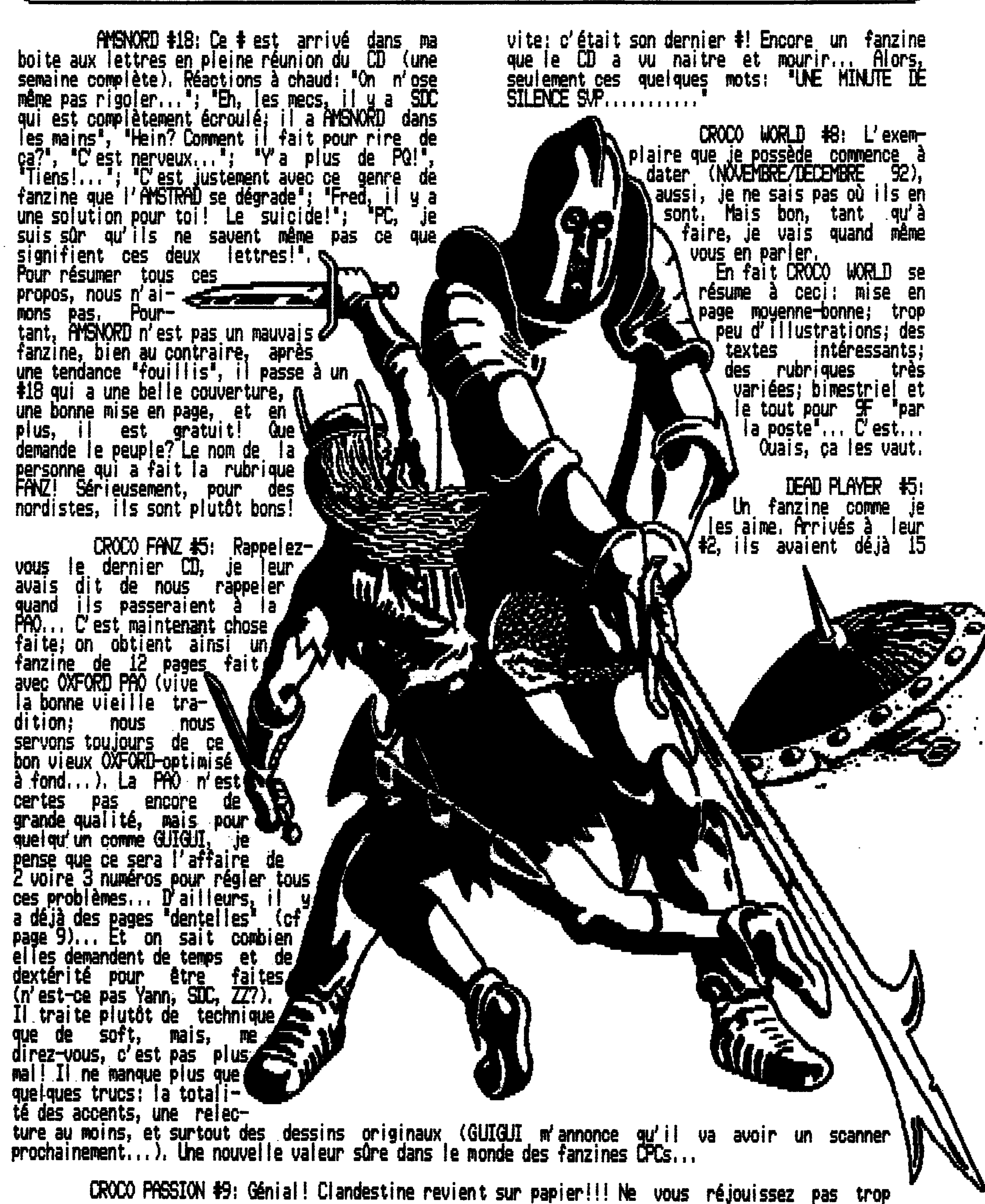
-Cinquième niveau en appuyant sur 4: recherchez 3E-04-CD-3A-B4 et changez le 04 en 05.

Voilà c'est tout pour les pokes, passons à la rubrique JPP, qui ne parlera pas de foot, mais de solutions, paske JPP signifie, bien sûr, J'en Peux Plus. Bon on va faire bref: et on commence par Crazy Cars II: je vous redonnerai le poke au prochain CD, pour l'instant, je vous donne l'itinéraire, sachant que la lettre à côté du # de la route signifie Gauche ou Droite: Montrose-> Pueblo:25 G; Pueblo-> Cortez: 70 G; 285 G; 160 D; Cortez-> Phoenix: 60 D; 70 D; 89 D; Phoenix-> Las Cruces: 10 G; Las Cruces-> Springer: 25 G; Springer-> Price: 56 G; 64 G; 666 D; (191 D, je sais plus s'il faut la prendre, mais bon, c'est pas à gauche...); 70 G; 6 D; Price-> Flagstaff: 89 G (il faut rester sur la 89); après je sais plus trop, alors je finirai (j'espère, paske il y a la rentrée) au prochain numéro. Des codes pour les jeux espagnols, ça vous dit? Non, tant pis: pour Army Moves: 15372; Satan (bouchincoin): 01020304; Captain Trueno: 141084; AMC: Dagobah, et inscrivez Creep au lieu de votre nom dans le tableau des meilleurs résultats (hem..), vous deviendrez invulnérables. After the war: 94656981.

Bonne nuit, et surtout ECRIVEZ-MOI, engueulez-moi, félicitez-moi, défoncez-moi, par minitel (RTEL ou RTEL@AMSTEL) pour me demander en maria..euh..des aides, des soluces, des pokes, et n'oubliez pas de m'en envoyer (en BAL SIEG et pas SIEGFRIED...). Atchao bonsouaaaaarrr...



FANZINES



AMSNORD #18: Ce # est arrivé dans ma boite aux lettres en pleine réunion du CD (une semaine complète). Réactions à chaud: "On n'ose même pas rigoler..."; "Eh, les mecs, il y a SDC qui est complètement écroulé; il a AMSNORD dans les mains", "Hein? Comment il fait pour rire de ça?", "C'est nerveux..."; "Y'a plus de PQ!", "Tiens!..."; "C'est justement avec ce genre de fanzine que l'AMSTRAD se dégrade"; "Fred, il y a une solution pour toi! Le suicide!"; "PC, je suis sûr qu'ils ne savent même pas ce que signifient ces deux lettres!". Pour résumer tous ces propos, nous n'aimons pas. Pourtant, AMSNORD n'est pas un mauvais fanzine, bien au contraire, après une tendance "fouillis", il passe à un #18 qui a une belle couverture, une bonne mise en page, et en plus, il est gratuit! Que demande le peuple? Le nom de la personne qui a fait la rubrique FANZ! Sérieusement, pour des nordistes, ils sont plutôt bons!

CROCO FANZ #5: Rappelez-vous le dernier CD, je leur avais dit de nous rappeler quand ils passeraient à la PAO... C'est maintenant chose faite; on obtient ainsi un fanzine de 12 pages fait avec OXFORD PAO (vive la bonne vieille tradition; nous nous servons toujours de ce bon vieux OXFORD-optimisé à fond...). La PAO n'est certes pas encore de grande qualité, mais pour quelqu'un comme GUIGUI, je pense que ce sera l'affaire de 2 voire 3 numéros pour régler tous ces problèmes... D'ailleurs, il y a déjà des pages "dentelles" (cf page 9)... Et on sait combien elles demandent de temps et de dextérité pour être faites (n'est-ce pas Yann, SDC, ZZ?). Il traite plutôt de technique que de soft, mais, me direz-vous, c'est pas plus mal! Il ne manque plus que quelques trucs: la totalité des accents, une relecture au moins, et surtout des dessins originaux (GUIGUI m'annonce qu'il va avoir un scanner prochainement...). Une nouvelle valeur sûre dans le monde des fanzines CPCs...

CROCO PASSION #9: Génial! Clandestine revient sur papier!!! Ne vous réjouissez pas trop vite: c'était son dernier #! Encore un fanzine que le CD a vu naitre et mourir... Alors, seulement ces quelques mots: "UNE MINUTE DE SILENCE SVP.........."

CROCO WORLD #8: L'exemplaire que je possède commence à dater (NOVEMBRE/DECEMBRE 92), aussi, je ne sais pas où ils en sont. Mais bon, tant qu'à faire, je vais quand même vous en parler.
En fait CROCO WORLD se résume à ceci: mise en page moyenne-bonne; trop peu d'illustrations; des textes intéressants; des rubriques très variées; bimestriel et le tout pour 9F "par la poste"... C'est... Ouais, ça les vaut.

DEAD PLAYER #5: Un fanzine comme je les aime. Arrivés à leur #2, ils avaient déjà 15

pages et elles étaient plutôt bien. Ca manquait de maturité, mais du moment qu'un arrêt de parution n'était pas envisagé (à l'instar du regrété MAD-STRAD), on devait arriver à un très bon fanzine sous peu. En fait, il manquait surtout un scanner! Toutes les images étant faites à la main et bien que réalisées avec une grande dextérité, ça n'a jamais valu une bonne vieille image calquée, photocopiée, scannérisée et retouchée. Cependant, si j'avais du donner une note, j'aurais donné volontier la moyenne et un peu plus d'ailleurs.

Si je vous ai parlé de leur #2, c'est pour vous montrer que c'est LA valeur sûre qui va monter! Leur #5 est une petite merveille! On y trouve bon nombre de scanns (mais pas encore assez en quantité et en qualité). Les rubriques et articles sont quant à eux très variés et intéressants. De l'éditorial au DESTROY TV (rubrique où cybErsoFt teste les séries télévisées... Très marrant!!), en passant par BD, tests, démos, etc... (la totale...) Un truc amusant et serviable: en haut de la page figure une bande grâce à laquelle on peut se situer. Elle indique la rubrique dans laquelle nous sommes, les précédentes et les suivantes.

Une seule alternative: le demander!

EXIT #7: Bon, il y a peu de choses à dire sur ce fanzine. Nous allons nous mettre en mode "attente". Ni mauvais, ni bon, il demande simplement à mûrir un peu, à grossir un peu, et à prendre un peu de punch et d'originalité.

FRANCHEMENT #2: Vous ne connaissez pas la meilleure de CPC INFO après celle décrite dans mon édito? Ils ont passé FRANCHEMENT dans leur rubrique "fanz'infos". Ca fait mal quand on sait que FRANCHEMENT ne parle pas du CPC, n'est pas fait sur CPC, enfin bref, qu'il n'a aucun rapport avec le CPC! Aussi, vous allez me dire: "Et toi, qu'est-ce que tu es en train de faire?". Eh bien exactement la même chose car entre fanzines, il faut s'aider pour que notre presse devienne reconnue! Cf AFFU... Pour en revenir à FRANCHEMENT (titre éloquent, n'est-ce pas?), c'est franchement chiant! Heureusement, il y a des articles qui tranchent et qui, eux, présentent un réel intérêt. Pourtant, FRANCHEMENT promet! Il y a une idée qui germe là-dessous. Elle n'est pas tout à fait exploitée, mais elle est présente et avec une trentaine de pages, je suis sûr que l'on arriverait à quelque chose d'intéressant, de sérieusement intéressant.

GAME OVER #8: On ne comprend plus! Il ne parle même plus de console... Cash = incompréhensible? Certainement...

LE PETIT ELECTRO-JACK #8: Eh bien voilà, il est passé à la PAO avec son #7! Nettement mieux... Dans le fond il reste le même, et ceux qui ont aimé aimeront. Les autres se doivent de goûter! Dommage quand-même que l'on ne trouve que des scanns de femmes pseudo-nues dans le #7, enfin il y en aura pour aimer... Mais le #8, il faut le dire, tient du génie! On y trouve des scanns énormes comme on les aime au CROCO DECHAINE (elles ne sont pas retouchées, mais elles sont bien faites quand même...) et celles-ci sont savamment utilisées: la mise en page n'est pas de mon goût, mais il faut avouer que c'est un style qui n'est pas dégueulasse, le fait de trouver toujours, au moins, une illustration par feuille est très divertissant et donne son caractère à la mise en page! Il est composé de 26 pages, ce qui est déjà une source de travail non-négligeable, on ne leur enlèvera pas ça! Rien que le fait de produire autant de pages avec un tel soucis de concision et du détail mérite qu'on le lise. Si ce n'était que celà... Mais en plus, les textes sont très intéressants: Help, progs, BD, pokes, électronique, bidouille, fanzines, calendrier et quelques articles divers dont des essais (Bravo TMB, super ton "RESURRECTION"). Il faut quand même souligner que dans la partie bidouillage, on peut trouver une dissection de OXFORD PAO (notre logiciel de PAO...) qui nous explique comment l'auteur de l'article a réussi à abréger le temps de chargement en réimplantant les fichiers en deux qui seront plus rapides à lire puisque les "aller-retour" que le lecteur fait sont supprimés... En gros, du super bidouillage!! Et vous pourrez en prendre de la graine pour vos autres logiciels... Bon, une dernière remarque: ils ne sont que deux (aidés...) pour pondre cette merveille! On attend maintenant le numéro 9 avec impatience. Franchement, j'aime...

MASTER MAG #4: Dans ce # qui ne doit pas être le dernier, Olivier le PETIT agressait le CD suite à mon article paru dans le CD18. Bien, très bien; ce que j'en tire c'est que tu as fait de gros progrès (qui ne sont que de ton fait!):mise en page sympa, discours à tendances incisives; mais... Mais toujours pas de dessins! C'est vraiment dommage! Donc, quand tu recevras ce CD19, penses à m'envoyer ton dernier # en priant pour que je l'apprécie (s'il passe mon cap, tout le monde ne peut que l'apprécier!). Ah au fait, pas de remix à la "rap" et autre merde du genre avec mes paroles s'il te plait... Je ne saurais apprécier (à la limite en anglais rauque sur un air de SLAYER...).

MICROZINE #25: Il plafonne, et ce depuis longtemps déjà... A posséder impérativement.

VICTORIA #24: Le dernier que j'ai reçu. Vraiment mauvais! Si! Heureusement, Ric y a fait quatre pages comme on les aime. Nico à terre, Ric sur le trône!! Au fait, il paraitrait que le CD fait trop rapport de stage... Si, comme Nico, vous voulez un CD auquel nous aurons pris le soin d'enlever la reliure et la couverture cartonnée pour tout agrafer, faites signe... (Il y a vraiment des malades partout) Un dernier mot: demandez à Nico le #24, c'est une valeur sûre; les prochains, ...?





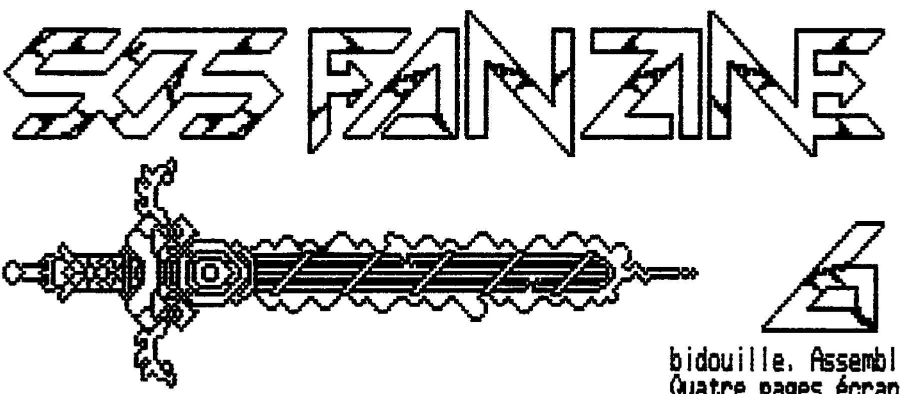
Micro Mag

Le nom complet de ce fanzine disk est Micro Mag & Press Fire (MM&PF). Soit deux fanzs pour le prix d'un, un sur chaque face. Le passage de Micro Mag papier à MM&PF avait été plus que désastreux puisque le #5 n'était pas compatible avec les 464 et les 664. Soit dit en passant, ça ne marchait pas non plus sur mon 6128.

Avant chaque rubrique de chaque face, une digit transférée depuis MSX 2 (traduction selon SHel: repiquée Amiga) devant des rasters avec une zik connue annonce cette rubrique. Face A: Edito, où la couleur est tout de suite annoncée: MM&PF est LE fanz (LE fanz à mêler l'orgueil mal placé et la vanité à de l'ambition, oui!). Au passage: la "légende" veut que je sois le seul susceptible du C.D. Ne nous met pas tous dans le même sac. Vient ensuite les Fanzs, où on apprend que dans une interview donnée par Antoine et Olivier de Micro Mag papier, l'interprétation des propos tenus sur Feinders et Heavenly est excessive et erronée (à cause de l'intervieweur) alors que ceux tenus sur le C.D. sont purement volontaires (l'intervieweur était net à ce moment-là entre deux retours d'acide). Puis en troisième rubrique les tests: Turrican II, Xyphoes Fantazy, Smash TV, Prehistorik et Equinoxe. Pour finir, la rubrique Assembleur assez prenante à lire pour moi mais assez bonne selon SDC. En effet il manquerez la partie la plus intéressante! Ne me demandait pas laquelle j'ai perdu ses réactions à chaud. Une petite démo demande de tourner la disquette pour Press Fire.

Press Fire est fait par Force One avec quelques intrusions d'Antoine dans les textes et vis versa pour la face A (suis-je assez clair?). Le menu de cette face tient de la démo tout comme le fanz lui même d'ailleurs. Il se peut que toutes les rubriques marchent ou que certaines fassent la gueule. Je ne me rappelle donc plus de quoi traite Du coté de chez Fred. La page écran OCP de la rubrique Tests Demos pourrait faire croire que cette face est différente de la première mais l'habituelle présentation monotone revient vite. La rubrique suivante s'intitule Help (soluces, pokes, astuces, etc...). Dommage que les News soient si courtes, on en redemande. Antoine et Force One interviewent respectivement Bruno Le Bourhis de Microzine et Clandestine de Croco Passion (le coup du scrolling sous son interview, c'est assez gerbant). Suivent un utilitaire pour imprimer les textes et une fin assez sobre.

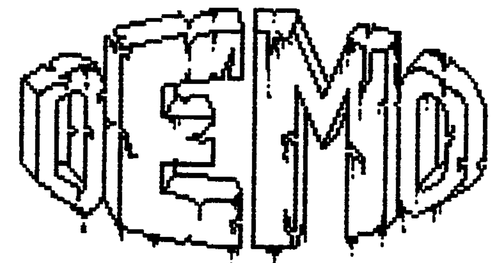
SOS FANZINE



La version de SOS FANZINE 6 qui nous a été envoyée par ZZ TOP ne contenait pas d'intro, petite démo désormais courante chez les fanzs disk, alors qu'elle est annoncée à l'intérieur de SOS. La page de présentation du menu de la face A apparait donc tout de suite. Le point fort du fanz apparait en même temps: ce sont les graphismes. Il reste d'excellents graphistes sur CPC, tel Cédric (voir le titre de cet article, extrait du menu). La fonte (ma spécialité) de ce menu me plait tout particulièrement. A SOS on produit ses propres fontes et ses propres illustrations. La musique qui l'accompagne est récente, ce n'est pas du réchauffé. La caractéristique principale de ce fanz est que ses rubriques sont des pages écrans OCP.

Les rubriques sont plus classiques comme l'Edito en une page écran aussi étonnante que le menu. La rubrique Pokes est en deux écrans de texte plus une mini-démo dans laquelle il faut appuyer sur une lettre-initiale d'un jeu pour avoir une astuce sur ce jeu. Exemple: T pour Terminator II. D'après moi il n'y a pas d'astuce pour les lettres Q, U, J, K, L, X et V. La rubrique Démo est pleine de graphismes. Trois écrans OCP. Il est notamment question de la fameuse intro que je ne trouve pas. La rubrique AST est celle de la bidouille. Assembleur + Overscan = AIE AIE. Quatre pages écrans.

Sonic the Hedgehog vous présente la face B. Nouvelle fonte cool. Première rubrique: Interview de AST SYSTEM. On va finir par le savoir qu'il en est dingue de sa Mylena! M'enfin j'en ai vu des plus accros retourner leur veste très rapidement. Trois pages écrans. A la rubrique Tests vous aurez droit à celui de Moktar et celui de Préhistorik. Seraient-ils sponsorisés par TITUS? La rubrique suivante peut surprendre: Consoles. La Super Nintendo en l'occurence. Le découpage de la rubrique news évoque celui de Mc Farlane. Destroy quoi. Graphismes sympathiques du rédacteur, Cyril. Je bute le prochain qui parle de Only For Your Eyes parce qu'au C.D. on l'attend toujours alors que ZZ TOP fait parti d'AST! Arrêtez les "glasses a la pistaches" ça devient grâve. Au C.D. on sait très bien ce qu'on doit arrêter mais c'est dur (HIPS!). La page écran de la rubrique END vous demande comment vous avez trouvé SOS (superbe!). Vous trouverez de plus Xtra-Colored Maker.



Salut tout le monde, Siégfried au micro en direct de chez moi pour vous faire la surprise de l'interview exceptionnelle et unique et fabulissime et spectaculaire du grand, très GRAND merveilleux, formidable, splendide, j'ai nommé le leader de la Démo sur CPC, le leader du LOGON SYSTEM, LONGSHOT-the-king!!!!!!!! Bon je vous préviens quand même que j'ai pas été payé pour lui cirer les pompes, mais que c'est sincère vu mon admiration de petit programmeur vis-à-vis de lui. Mais place aux choses sérieuses: l'INTERVIEW.

SIEGFRIED: Salut, présentes-toi brièvement: prénom, situation professionnelle, morphologie (si c'est pas trop indiscret...)?

LONGSHOT: Serge, je suis analyste programmeur dans un SSII. Je mesure 1 mètre 80 et pèse 66 kgs.

SIEGFRIED: Sur quelles bécanes as-tu bossées?

LONGSHOT: Ma première machine fut un Oric 1, et ma dernière est un Amiga.

SIEGFRIED: Comment as-tu fait pour tout connaitre du fonctionnement du CPC, ainsi que du CPC+?

LONGSHOT: Je ne pense pas tout savoir sur CPC mais je connais le fonctionnement de tous les circuits dans leur utilisation standard. Ceci grâce à beaucoup de passion et pas mal d'heures sur le clavier.

SIEGFRIED: Ne trouves-tu pas que le Logon a tendance à s'endormir sur ses lauriers depuis THE DEMO (autrement dit que le Logon est lent (subtil n'est-il pas? (une petite série de parenthèses? (bon d'accord, mais c'est bien pour les beaux yeux de Laure-Maëlle...))).

LONGSHOT: Le Logon est en effet un peu léthargique, mais c'est dans ma philosophie de ne brusquer personne car les études et le boulot passent avant les démos. Elles n'apportent qu'une notoriété relative et ne remplissent pas ton assiette. En outre, nous préférons prendre notre temps pour ne pas bacler le boulot (The Demo nous a pris un an) et pour répondre à ta question, oui le LOGON SYSTEM est lent, mais ça a toujours été le cas.

SIEGFRIED: Quel est ton gfx préféré? Ta musique ou ton musicien?

LONGSHOT: Mon graph préféré est un dessin de Brad qui n'est jamais sorti sur CPC. Sinon, sur Amiga, il y a des trucs qui m'ont épaté de la part d'Eros ou d'autres grands graphistes sur Amiga/ST. Pour les musiques, je n'ai pas de préférence, mais j'aime bien Tales.

SIEGFRIED: Que penses-tu des autres Demo-makers?

LONGSHOT: Tout dépend de qui on parle. J'estime beaucoup ceux qui essaient de tout faire par eux-mêmes et qui bossent pour y arriver. Cette catégorie est rare malheureusement. L'autre catégorie fait plutôt honte à la scène CPC et ne lui apporte rien d'autre qu'un essouflement. Je parle des gus qui volent les idées, routines, rasters, graphiques et musiques dans les autres démos et qui n'apportent rien à cet univers des démos.

SIEGFRIED: Et au sujet de THE DEMO II, au sujet de laquelle beaucoup de rumeurs circulent? Overflow m'a confirmé que c'était pas un secret mais qu'elle ne serait pas prête avant longtemps...

LONGSHOT: Overflow a confirmé ça? Première nouvelle, j'étais pas au courant...

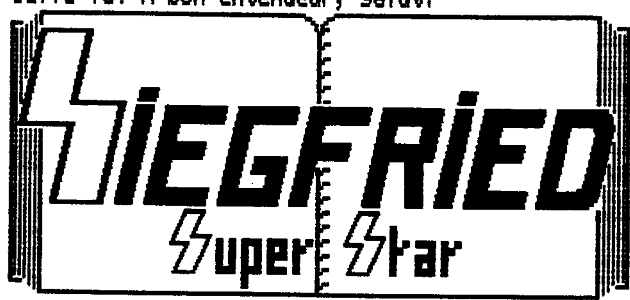
SIEGFRIED: Ouais... Bon, on a un Longshot au Croco Déchainé, mais il ne programme pas, etc... donc on s'était dit que tu pourrais bosser pour nous, si le coeur t'en dit, et tu rejoindrais alors l'un des tout meilleurs fanzines, du moins l'un des plus étoffés (80 pages...).

LONGSHOT: Well... Non désolé.

SIEGFRIED: Ok, ok, ok, ok, ok.... Ben comme je sais plus quoi dire comme bétises, je te laisse dire ce que tu veux, t'as carte blanche.

LONGSHOT: Ce que je veux? Et bien je voudrais dire qu'en ce moment quelques personnes sur la scène CPC (Français et Allemand) ont utilisé des ziks transférées par Fabien Fessard qui nous étaient destinées dans leur démo en prétextant ne pas connaitre leur origine (elles circulaient sous le manteau grâce à St-Martin et M.Fauquet. Ceci nous cause beaucoup de tort ainsi qu'à F.F qui n'était pas au courant. Nous ne serons donc pas tolérants avec tous les coders qui auront trempé là-dedans et qui risquent de nous faire abandonner la machine. J'espère que ton fanzine me permettra de faire passer ce message. Mais d'ores et déjà ça va mal aller pour Kangaroo Musique de Beng! En Allemagne par exemple pour les musiques qu'il a volées qui se trouvent dans la Tdt démo (deuxième catégorie de programmeur micro).

SIEGFRIED: Ben pas de problème, le message est passé, et j'espère qu'il aura été clairement reçu par tous. Merci Longshot, et à bientôt dans une Démo. Quant à moi, je n'ajouterai qu'un mot: FUCK à tous ces connards, et vivement qu'on n'entende plus parler d'histoires comme celle-là! A bon entendeur, salut.





INTERVIEW DE AST

→ FROM AST SYSTEM ←

Enfin, vous allez tout savoir sur le leader du groupe AST SYSTEM. Trève de bavardages, commençons cette brève interview !

Moi: Salut à toi, ohhhh AST tout puissant, décline ton identité ! (ton sexe ?)
Lui: J'ai 21 ans, je m'appelle DAVID et J'habite dans une ville nommée MONTELIMAR, non loin de VALENCE, qui est elle-même non loin de LYON !

Moi: D'après les rumeurs, il semblerait que tu sois con (ou partiellement (voire totalement !) demuni de cervelle.), est-ce fondé ?
Lui: Qui n'est pas con ? Jusqu'à présent toutes les personnes que j'ai cottoyées avaient un brin de connerie. (ND moi: Sauf ZZ TOP !) ... Ainsi va le monde ! Conclusion: t'es aussi con ! (ND moi: non, non. Je viens de dire que c'était faux ...)

Moi: Est-il vrai que tu es un coder fou, un taré et un allumé de première sur CPC ?
lui: Tu as l'air renseigné ! Vas et continues ton chemin...

Moi: D'après toi, la meilleure démo, le meilleur coder et graphiste ? Question subsidiaire: le meilleur fanz' ?
Lui: Pour la meilleure démo: THE DEMO. Le meilleur coder: J'hésite entre LONGSHOT et OVERFLOW quoique LONGSHOT est plus technique ... Le meilleur graphiste: Là aussi, j'hésite encore. Il y a ZZ TOP (ND Moi: Voilà un gars sympa !), VAB, ZEBIGBOSS, YNEXYS, SYNDROME, ELDRIK, SSM et la liste est longue. Tous sont très bons ! Les meilleurs fanz': SOS FANZ', AMS'DEM, MAXI MICRO, Z80, ARKADIA ... Et même le CROCO DECHAINE !

Moi: Comme tu es un homme, un vrai de vrai (cf question 1), je suppose (moi en tout cas, j'en suis sûr !) que tu as une copine (la pauvre !) ?
Lui: Et oui, tu supposes juste. Ma copine s'appelle MYLENA et elle est très heureuse avec moi, pourquoi t'as un problème ?

Moi: (moi un problème ? Non je ne pense pas !) A part maltraiter les misérables coders et graphx (comme moi), tu fais quoi, t'écoutes quoi ? T'aimes quoi ? (à part les rats bien sûr ??)
Lui: Pour le moment, je ne fais pas grand chose car dans pas longtemps, c'est l'armée ! (snifff, FUCKING ARMY !). J'écoute surtout de la zic synthétique du style JM JARRE. J'adore les ziks AMIGA. Tu me demandes ce que j'aime ? (ND Moi: encore un qui a tout compris !) ... Eh bien, j'aime MYLENA, ma famille mon CPC, la paella de ma grand-mère, mes chats (ND moi: Des chats ? ALF, au pied !) etc...

Moi: Es-tu réellement un gnome ? (ou le produit dérive d'une famille WILLOW ?? (Ouarf, ouarf !!)
Lui: Absolument aucun des deux. Je mesure 1m80 et je suis première DAN de SHAOLIN, pourquoi ? (ND Moi: la grosse bête, quoi ?! avec des poils partout sur le corps, des boutons, une petite .... Enfin, une véritable bête !).

ALORS, OÙ EST LYRIC ??

Moi: L'avenir du CPC ? Comment le vois-tu ? As-tu des projets avec le groupe AST SYSTEM ?
Lui: Vu qu'AMSTRAD a décidé d'arrêter les 8 bits (ND Moi: je signale quand même qu'il y a eu 2 millions de cpc vendus dont 800.000 en France !), je pense que si nous voulons que le CPC ne s'arrête pas de vivre, c'est à nous de jouer ! Tant qu'il y aura des démomakers, le CPC vivra ! Pour les projets, oui j'en ai. Tout d'abord finir ONLY FOR YOUR EYES (ND Moi: C'est chose faite !). Ensuite viendra l'INTERNATIONAL DEMO...

Moi: C'est le moment de te défouler ! Tu dis ce que tu veux, tu défonces (terme SLASHien !) qui tu veux. Bref, t'as le droit de disjoncter !
Lui: Je vous parlais de l'INTERNATIONAL DEMO plus haut, mon projet serait de réaliser une méga-démo sur 2 ou 3 disks avec le plus de démomakers possible. Si vous êtes intéressés, écrivez-moi à:

AST SYSTEM, SALINAS David
11 Avne STEPHANE MALLARME
26200 MONTELIMAR

Et ouais, j'ai autre chose à dire: Grosses bises à MYLENA. Salut et à la prochaine !

Moi: Je te remercie beaucoup David pour cette joyeuse et non moins délirante interview réalisée malgré les quelques 800km qui nous séparent. A noter que je fais parti d'AST SYSTEM depuis un bon moment (Avril 1991) mais aussi de PARADOX ! J'embrasse très fort la gentille et douce MYLENA qui est très très sympa !! Ahhh, je constate qu'il me reste un peu de place et j'en profite pour dire que ma nouvelle démo est en cours de réalisation mais je préfère ne rien dire de plus et vous laisser dans le doute ! (Arf, c'est cruel !!). BYE ...



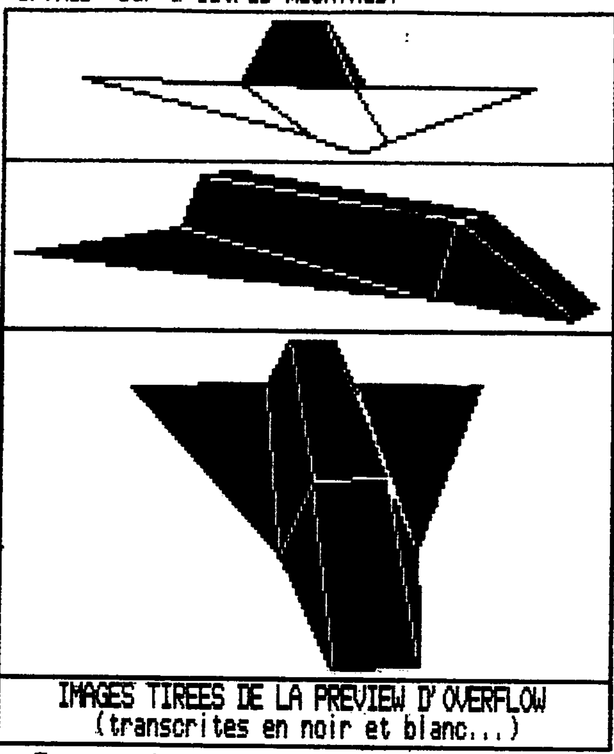
Suite à l'affaire des musiques volées, Longshot ainsi que tout le groupe du LOGON SYSTEM à décidé de se retirer du monde du CPC, mettant à exécution ses menaces. Voici ce qu'il a déclaré le 11.03.93:
"(...) Je t'annonce officiellement que nous quittons la scène du CPC suite aux dernières démos reçues, où l'HYPOCRISIE ne va qu'empirant concernant les vols de zics. Si SIKORA (NEPHILIN) m'envoie une de ses démos avec un musique volée, en me disant un truc du style: "J'espère que ce n'est pas une musique transférée par F.F" et je déteste qu'on me prenne pour un idiot. Devant plusieurs autres actions honteuses pour la scène, nous pensons n'avoir plus rien à y faire, c'est officiel et sans rémission. (...)".

LONGSHOT

En effet, cette histoire de musiques volées a été dévoilée par le LOGON, bien sûr, mais il faut rappeler que CJC, le leader du Croco Computer Club, est en partie responsable au départ et à son insu, comme il le dit dans cette déclaration:
le 12.03.93
"Avant l'EUROMEETING 92, SSM m'a vendu son CPC avec tout un lot de disquettes pleines; en examinant les programmes qu'elles contenaient, j'ai trouvé entre divers progs, New Atlante et des Soundtracks. Pensant qu'il s'agissait d'une erreur de SSM, je lui ai téléphoné. SSM m'a répondu que les Soundtracks étaient de lui et d'autres, et qu'il me les donnait, que je pouvais en faire ce que je voulais. Je vous promets que jamais alors il ne m'a dit à qui étaient destinées ces musiques ni qu'il était prévu qu'elles soient utilisées par qui que ce soit.
Lors de l'Euromeeting 92, j'ai distribué certaines musiques, et cela alors qu'étaient présents dans la salle Fefesse, M. Fauquet et les Logons. J'ai fait cela ouvertement, je ne savais pas à ce moment que ces zics étaient destinées aux Logons. Après le meeting, j'ai entendu parler de l'affaire des zics. J'ai effacé alors tout ce que SSM m'avait donné et j'ai présenté des excuses publiques dans mon fanzine CCC #5. Malgré cela, je ne cesse de recevoir des insultes de toute part, et j'ai perdu mes meilleurs copains. Je présente à nouveau mes excuses, et je suis atterré par les conséquences effroyables de cette affaire."

CJC

Voilà donc pour cette affaire. Chacun est libre d'avoir son opinion sur la sincérité de CJC, mais j'ai pu dialoguer avec lui (via minitel) et je peux vous dire qu'il semble vraiment désespéré. Il est tout de même regrettable de constater que sur une machine vieille et dépassée autour de laquelle s'étaient créées tant de relations, il n'y a qu'à voir le nombre de fanzines consacrés à notre bécane, sévisse un climat équivalent à celui que l'on connait sur Amiga ou ST, c'est à dire la recherche de la 'célébrité' via les démos, sans restrictions aucunes et en repiquant les idées, graphs ou autres musiques comme on en a l'exemple ici. On ne peut désormais qu'espérer pour que ces tristes sires aient compris la leçon, et qu'ils n'aillent pas perpétrer leurs 'crimes' sur d'autres machines.


IMAGES TIREES DE LA PREVIEW D'OVERFLOW
(transcrites en noir et blanc...)

En ce qui concerne le Logon, j'étais en contact avec Overflow (et bleus paturages) avant que tout ceci ne se produise. Il décide également de se retirer du CPC. Toutefois, j'ai pu obtenir la preview de 'All in 3D' que l'on avait pu observer à l'Eurometing, et donc qui ne sera jamais terminée (une photo devrait se ballader quelque part dans cette page). Il faut signaler que cette démonstration des talents d'Overflow m'a vraiment impressionnée par la rapidité de l'animation. Signalons toutefois que son auteur considère cette démo comme une "fumisterie": en effet, il dessine en BASIC une série d'images qui formeront l'animation (800 ko de datas) puis ne sauvegarde que les points qui diffèrent de l'image précédente. Le résultat fait 80 ko de données compressées, c'est toutefois beau, ça va vite et c'est bien rythmé par une musique d'enfer. Encore bravo Olivier, et à bientôt peut-être sur une autre machine.
En ce qui concerne le groupe, Longshot m'a affirmé qu'il n'avait pas encore pris de décision définitive pour le LOGON. Affaire à suivre dans les prochains mois.



avec-une-cheville-dans-l'platre.

BIDOUILLE

Après une longue gestation, le CD sort enfin du ventre de ses Papas (Eh oui, non seulement le CD n'a pour géniteurs que des individus de sexe masculin, mais il se permet également d'être le mammifère le plus long à concevoir). Accouchement difficile, donc, et pour tout vous dire, cette page clos enfin la réalisation du numéro 19, c'est dire si les autres rédacteurs attendaient avec une certaine impatience que votre serviteur en finisse avec sa rubrique. Que de temps écoulé depuis l'ébauche du premier article ("CPC : La fin ? ... Et après ?"), en avril

1992 !! Le CD n'est donc plus mensuel, trimestriel ou que sais-je encore, mais bien moins qu'annuel... Et que d'évolution depuis cette époque: D'abord chez les rédacteurs, il y a un monde entre les interviews de ce numéro et les individus actuels. Tenez, par exemple, moi qui ne pouvais supporter le Hard, j'ai dû, sous l'influence du reste de la rédaction littéralement conditionné par ce genre musical, renoncer à mes préjugés pour découvrir que certains groupes comme Metallica ou Joe Satriani ne manquent pas d'intérêt, même si à mon humble avis, aucun groupe de hard n'atteindra jamais ne serait-ce que le quart de richesse musicale de groupes comme Pink Floyd, le Velvet Underground, Television ou les Pixies. Et puis du côté de la Micro, l'état des lieux a

bien évolué: Le Macintosh qui n'en finit pas d'élargir sa gamme qui va désormais du familial au professionnel en passant par les portables. Le PC qui gagne en puissance avec la commercialisation de configs à base de microprocesseur Pentium (dernier-né de la gamme i86 (8086, 286, 386, 486) d'Intel). L'Amiga qui lance sa nouvelle famille 32 bits (A-1200, A-4000, console A-CD32). Atari et son Falcon dont on parle beaucoup mais que peu ont encore pu essayer (par manque de logiciels spécifiques). Et pour finir les consoles avec la Mega-CD Sega, la 3DO (qui est

un concept et non une console à proprement parler puisque plusieurs constructeurs fabriqueront chacun leur propre version de 3DO), l'Amiga CD32, et pour finir la Jaguar 64 bits d'Atari (pas encore achevée). Même Amstrad, qui, sous la conduite plus que douteuse de Alan Sugar, a lancé début 93 et dans la plus grande indifférence (pour ne pas dire hilarité) le "Mega PC", un mariage peu convaincant entre une console Sega Megadrive et un PC 386 bon marché

(c'est-à-dire peu performant). La dernière lubie de Sugar, vous l'avez sûrement constaté sur vos écran de TV à grand renfort de spots publicitaires, est de concurrencer le "Newton" d'Apple. En effet, Amstrad lance son propre P.D.A. (Personnal Digital Assistant), ces ordinateurs de poche sans clavier qui reconnaissent votre écriture et servent de bloc-notes, d'agenda, bref, d'"organizer". Malheureusement, le "Pen Pad" semble une fois de plus viser le bon marché dans la mesure où il est loin d'égaler les performances du "Newton". Bref, après avoir touché à tous les domaines (Micro, Hi-Fi, Vidéo), Sugar ne sait plus quoi inventer pour relancer l'entreprise. Rappelons que Sugar a tenté une OPA à des fins évidentes de licenciements massifs...



BIDOUILLE

C'est sous l'oeil (entre autres attributs...) Ô combien troublant de Tornade, cette charmante X-Woman qui n'est pas sans rappeler les courbes parfaites de la divine Psylocke (Cf. page Edito de Saym, mais à mon avis vous le saviez déjà), que nous nous retrouvons pour discuter de ce langage aussi barbare qu'ésothérique qu'est l'assembleur Z-80. Puisqu'on me l'a demandé, le sujet abordé sera l'émulation de la commande basic "PRINT" en Assembleur. A première vue, le problème peut paraître d'une simplicité telle que je vois déjà les hordes de Demomakers venir frapper à ma porte en hurlant "de la technique, de la technique !". Mais si je vous dis que la routine d'émulation ne devra utiliser aucune routine système, et qu'elle gérera les 3 modes, alors je sens renaître en vous un soupçon d'intérêt pour cet article, ou du moins j'ose l'espérer (l'intérêt, pas l'article).

SOLUTION SYSTEME

Nous aborderons malgré tout rapidement la solution que nous offre le système, via ses célèbres vecteurs. Deux d'entre eux sont indispensables à cette tâche: Le premier est à l'adresse #BB75 et sert à positionner le curseur texte par l'intermédiaire du registre HL (équivalent de l'instruction basic "LOCATE", H contient la colonne et L la ligne). L'autre se situe en #BB5D, et permet d'afficher un caractère à la position du curseur texte, en inscivant le code ASCII du caractère dans l'Accumulateur. Pourquoi #BB5D et pas #BB5A ? Parce que le premier affiche tous les caractères ayant un code compris entre 0 et 255, alors que #BB5A SIC exécute les codes de contrôle (caractères de 0 à 31). Je vous livre un petit exemple de l'utilisation de ces vecteurs:

```
         ORG  où vous voulez
         LD   H,colonne
         LD   L,ligne
         CALL #BB75
         LD   HL,adrtexte
aff      LD   A,(HL)
         OR   A
         RET  Z
         CALL #BB5D
         INC  HL
         JR   aff
adrtexte DEFM Méthode Facile
         DEFB 0
```

L'EMULATION TOTALE

Passons maintenant, si vous le voulez, à la deuxième solution. Cette fois-ci, la tâche est plus hardue, pas question d'utiliser la moindre routine système, il va falloir tout programmer. Pourquoi ? Eh bien imaginez que vous ayez supprimées toutes les interruptions, et que vous vous soyez accaparé la RAM, dans ce cas vous pouvez dire adieu aux vecteurs système. Il va donc falloir tout gérer.

LE CURSEUR

A commencer par le positionnement du curseur. Il est de notoriété publique que ses coordonnées (ligne,colonne) ne correspondent pas à son adresse en RAM. Heureusement d'ailleurs, sinon le CPC aurait une bien étrange structure, et serait le résultat d'une soirée plus qu'arrosée pour ses concepteurs, les ingénieurs d'Amstrad en l'occurence (Quoiqu'à bien y réfléchir, on peut se demander si ces messieurs n'avaient pas abusé de la cocaine lorsqu'ils ont accouché du CPC...). Il nous faut donc connaître l'adresse RAM en fonction de la position du curseur. Pour celà, nous devons en premier lieu revenir sur la structure très "particulière" (pour rester poli) de la RAM-écran. En temps normal, c'est-à-dire en l'absence de toute modification des registres du CRTC, comme l'Overscan, celle-ci est organisée en 8 trames de 25 lignes (je vous rappelle que la résolution verticale est fixe quel que soit le mode sur CPC), le tout sur une largeur de 80, 40, ou 20 colonnes (suivant le mode, respectivement 2, 1, ou 0). Seules les lignes de la première trame nous intéressent, car celles-ci correspondent à la ligne supérieure d'un caractère. Leurs adresses vont de #C000 à #C780. En effet, le début de la mémoire écran se situe en règle générale en #C000 et il suffit d'ajouter #50 (80 octets) pour descendre d'une ligne. Il suffit donc de multiplier le numéro de ligne-1 (eh oui, celui-ci varie de 1 à 25 au lieu de 0 à 24) par #50 et de l'ajouter à #C000 pour avoir son adresse. Reste l'adresse de la colonne, qui va dépendre du mode. En effet, en mode 2, nous

avons seulement 2 couleurs, il faut donc 1 bit pour coder 1 pixel. Or, un caractère fait 8 pixels de large, soit 8 bits (un octet). Par conséquent, un caractère prend un octet en largeur, et nous n'avons qu'à ajouter le numéro de colonne-1 (de 1 à 80) à l'adresse trouvée précédemment pour obtenir l'adresse finale. En mode 1, nous avons 4 couleurs, il faut donc 2 bits pour coder un pixel, soit 16 bits (2 octets) pour un caractère. C'est la raison pour laquelle il n'est possible d'avoir que 80/2=40 caractères par ligne en mode 1. Il faut alors multiplier le numéro de colonne-1 par 2 pour obtenir l'adresse. Enfin, en mode 0, les 16 couleurs imposent 4 bits par pixel, soit 32 pixels (4 octets) par caractère, d'où une multiplication par 4 (On a alors 80/4=20 caractères par ligne). La formule magique finale est donc:

```
Adr=#C000+(ligne-1)*#50
     +(colonne-1)*2^(2-mode)
```

L'AFFICHAGE

Une fois l'adresse obtenue, il nous reste à afficher le caractère, qui va occuper cette ligne et les 7 inférieures (1 caractère= 8 lignes). Pour transformer le code ASCII en caractère, nous aurons besoin d'une matrice (fonte). Deux choix s'offrent à nous: En fabriquer une ou utiliser celle de la ROM (Située en #3800 sur 6128). J'ai, pour ma part, opté pour la deuxième solution, mais rien ne vous empêche d'incorporer votre propre fonte (A noter que celles d'OCP Art Studio font très bien l'affaire), avec pour seule restriction d'être en mode 2. Pour l'affichage, nous devons également tenir compte du mode. Le codage d'un pixel, s'il peut paraitre simple pour le mode 2, est absolument tordu pour le mode 1 d'une part, et surtout pour le mode 0. Etant donné qu'un bon schéma vaut mieux que de longues explications, je vais vous présenter tour à tour l'organisation d'une case mémoire de la RAM-écran dans chacun des modes.

MODE 2

Bit de la case mémoire	7	6	5	4	3	2	1	0
No de pixel	1	2	3	4	5	6	7	8
Bit de couleur	0	0	0	0	0	0	0	0

Pour ce qui est du mode 2, chaque bit correspond à un pixel (car il n'y a qu'un bit de couleur par pixel, puisque 2 couleurs en mode 2). Pas de problème ici pour l'affichage du caractère: on poke directement la valeur de la matrice en mémoire. Il n'y a donc aucun traitement particulier à effectuer dans ce mode.

MODE 1

Bit de la case mémoire	7	6	5	4	3	2	1	0
No de Pixel	1	2	3	4	1	2	3	4
Bit de couleur	0	0	0	0	1	1	1	1

En ce qui concerne le mode 1, c'est un peu plus compliqué. Nous avons comme prévu deux bits par pixel (4 couleurs), mais la surprise vient de leur situation: alors que l'on pouvait s'attendre à ce que les bits 7 et 6 se rapportent au pixel 1, les bits 5 et 4 au pixel 2, etc.., il en est tout autrement ! Pour le premier pixel, c'est les bits 7 et 3 qui déterminent la couleur. Pour afficher un caractère, quelques modifications sont à prévoir entre la matrice et l'écran: Etant donné que cette première a été écrite pour le mode 2, et qu'un octet ne suffit pas pour afficher un caractère (car un caractère fait 8 pixels de large contre 4 pour une case mémoire), il va falloir afficher la moitié du caractère dans une case mémoire, puis l'autre moitié dans la case suivante. Pour celà, on effectue un AND sur la valeur de la matrice pour isoler une moitié (AND %11110000 pour la première, AND %00001111 pour la deuxième). Pour la première, aucun problème puisqu'elle est située dans la partie gauche de l'octet (poids faible, donc couleur 0/1). Pour la deuxième par contre, il se pose un problème de couleur, car elle est située sur la partie droite (poids fort), et donc sur le bit de couleur 1 du pixel. Si l'on veut qu'elle s'affiche en encre 0/1 et non en encre 0/2, nous devons effectuer un décalage de 4 bits vers la gauche avant de poker la valeur. On répète l'opération 8 fois (8 lignes), et on passe au caractère suivant.

MODE 0

Bit de la case mémoire	7	6	5	4	3	2	1	0
No de pixel	1	2	1	2	1	2	1	2
Bit de couleur	0	0	2	2	1	1	3	3

Quant au mode 0, c'est un véritable

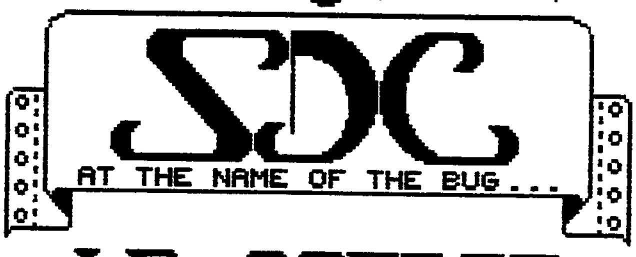
casse-tête, témoin ce schéma. J'avoue avoir eu du mal à comprendre sa disposition (j'ai longtemps inversé les bits de couleur 2 et 1), d'autant plus que cette localisation des bits n'est répertoriée dans aucun ouvrage (à ma connaissance). On constate avec stupeur que les bits de couleur 1 et 2 semblent inversés si l'on suit la "logique" des bits 0 et 3 ainsi que celle du mode 1, c'est à dire bits de poids faible à gauche et bits de poids fort à droite. Mais la fatalité de la chose nous oblige à faire avec cette curiosité électronique. Heureusement pour nous, seules 2 couleurs seront gérées, puisque, je vous le rappelle, la fonte est écrite en mode 2 (monochrome), ce qui nous permet de nous soucier uniquement du bit 0 et de négliger les autres. Nous emploierons la même technique que celle utilisée pour le mode 1, à ceci près que nous partagerons cette fois le caractère en 4 parties (quarts) au lieu de deux moitiées, puisqu'ici seuls 2 pixels par case mémoire sont possibles. Nous effectuerons donc plusieurs AND (%11000000, puis %00110000, etc...) pour isoler les quarts, ainsi que des rotations appropriées (0, puis 2, puis 4, etc..), afin de conserver l'encre 0/1, et ceci sur 8 lignes.

LA ROUTINE

Vous trouverez, à la suite de cet article, le source de cette routine, abondamment commenté, ainsi qu'un petit exemple d'utilisation. Les points d'entrée sont les suivants: H doit contenir la colonne, L la ligne, et A le mode utilisé, le tout suivi d'un appel à la routine. Inutile de vous dire que toute tentative d'écriture dans un mode qui n'est pas celui effectivement en cours se solderait par un affichage deffectueux, dont vous seriez reconnu seul responsable par le comité de protection des écrans vidéos (et je vous rappelle que les peines encourues pour ce genre de délits vont du simple reset à la réclusion criminelle à perpétuité, vous pouvez garder le silence, tout ce que vous direz pourra être retenu contre vous, et...). Mais, euh... je m'égare semble-t-il. En fait, l'affichage dans un mode supérieur (en mode 2 alors que l'écran est en mode 0 par exemple) provoquerait l'apparition de caractères aussi colorés qu'incompréhensibles (pour notre alphabet tout au moins), tandis qu'un affichage inverse (mode 0 sur du mode 2) produirait des caractères scindés en plusieurs parties espacées de quelques pixels. Attention donc au mode résident.

POURQUOI ?

La première question qui me vient à l'esprit est pourquoi une structure si étrange de la mémoire écran ? En fait il s'agit sûrement plus de contraintes électroniques, donc inhérente à la conception même du CPC (composants choisis, coordination des divers éléments), que d'une véritable volonté des esprits perturbés que sont les concepteurs de cette machine. D'ailleurs si quelqu'un connait les raisons précises de cette organisation de l'écran, c'est avec plaisir que je l'écouterai, et celà pourrait même faire l'objet d'un article (à vos plumes !). Il est vrai que cette structure de la mémoire vidéo semble archaique, face aux solutions utilisées sur des machines plus puissantes, celles des "bitplanes" (plans de bits). Chaque bit de couleur a alors son propre "plan de l'écran", le tout répertorié dans une "carte" ("bitmap") et il devient alors facile de manipuler ces informations, mais celà nécessite la présence de composants vidéos évolués qui, à l'époque de la conception du CPC, devaient être considérés comme un luxe. Toujours est-il que le CPC, dans ce domaine (comme dans beaucoup d'autres) peut paraitre aussi étrange qu'unique, mais c'est peut-être ce qui fait son charme...



LE SOURCE

```
;
;
;        Routine d'émulation de PRINT
;              SDC le 29/06/92
;           Pour le Croco Déchainé
;
;
; Utilisation :
;   LD   H,colonne
;   LD   L,ligne
;   LD   A,mode
;   LD   DE,adresse-du-texte
;   CALL PRINT
;
; En sortie: les registres BC, IX, IY sont
; intacts, AF, DE et HL sont écrasés...
;
        ORG  Où vous voulez...
ADRMAT  EQU  #3800     ; Adresse ROM de la
;                        Matrice (6128)
;
PRINT                  ; Point d'entrée
        PUSH bc        ; On préserve le contexte
                       ; en sauvant les registres
;
; Cette routine (COPYMAT) est à supprimer si vous
```

```
; utilisez votre propre fonte de   caractères
; (matrice).
;
COPYMAT                      ; Copie Matrice ROM->RAM
         PUSH af             ; Sauve A (Mode Ecran)
TEST     LD   a,0            ; A=0 si 1er appel
         OR   a              ; le appel de la routine ?
         JR   nz,FINCOPY     ; Non ? => Suite
         CPL                 ; A=#FF
         LD   (TEST+1),a     ; Change valeur A (Test)
         PUSH de             ; Sauve adresse texte
         PUSH hl             ; Sauve position
         LD   bc,#7F00+%10001001
         DI                  ; Adieu interrupts car
         OUT  (c),c          ; connection ROM (0-3FFF)
         LD   hl,ADRMAT      ; HL=Adr Matrice (en ROM)
         LD   de,MATRICE     ; DE=Adr Matrice (en RAM)
         LD   bc,8*256       ; 256 caract * 8 valeurs
         LDIR                ; Qu'on recopie en RAM
         LD   bc,#7F00+%10001101
         OUT  (c),c          ; Déconnecte ROM basse
         EI                  ; Hello interrupts...
         POP  hl             ; HL=position
         POP  de             ; DE=Adresse texte
FINCOPY  POP  af             ; A=mode
;
;
         PUSH de             ; Sauve Adresse texte
         PUSH hl             ; Et la position
         LD   d,0            ; D=0
         OR   a              ; Mode=0 ?
         LD   e,4            ; Oui=> multiplicateur=4
         LD   hl,AFFMODE0    ; HL=saut d'affi. mode 0
         JR   z,CALCADR      ; Et on passe à la suite
         CP   1              ; Non=> mode=1 ?
         LD   e,2            ; Oui=> multiplicateur=2
         LD   hl,AFFMODE1    ; HL=saut d'affi. mode 1
         JR   z,CALCADR      ; suite
         LD   e,1            ; Non=>Mode 2=>multiplic=1
         LD   hl,AFFMODE2    ; HL=saut d'affi. mode 2
CALCADR  LD   (SAUT+1),hl    ; on"poke"le saut d'affi
         POP  bc             ; BC=position
         PUSH de             ; Sauve multiplicateur
         LD   a,b            ; A=colonne
         LD   b,c            ; B=ligne
         LD   hl,#C000-#50   ; HL=déb écran-1 ligne
         LD   de,#50         ; DE=#50
BOUC1    ADD  hl,de          ; Descend d'une ligne
         DJNZ BOUC1          ; Continue jusqu'à B=0
         LD   b,a            ; B=colonne
         POP  de             ; DE=multiplicateur
         SBC  hl,de          ; Recule d'une colonne
BOUC2    ADD  hl,de          ; Avance d'une colonne
         DJNZ BOUC2          ; Continue jusu'à B=0
         POP  de             ; DE=adresse texte
BMESG    LD   a,(de)         ; A=code ASCII caractère
         OR   a              ; dernier caractère ?
         JR   z,FINPRINT     ; Oui=> FIN
         PUSH de             ; Sauve pointeur texte
         PUSH hl             ; Sauve position écran
         LD   h,0            ; H=0
         LD   l,a            ; HL=code ASCII caractère
         ADD  hl,hl          ; Multiplie code ASCII par
         ADD  hl,hl          ; 8  pour  obtenir   sa
         ADD  hl,hl          ; position dans la matrice
         LD   de,MATRICE     ; DE=adresse matrice car.
         ADD  hl,de          ; HL=adr carac dans matri.
         EX   de,hl          ; DE=adresse caractère
         POP  hl             ; HL=position écran
SAUT     CALL #0000          ; Saut d'affichage
         POP  de             ; DE=pointeur de caractère
         INC  de             ; Caractère suivant
         JR   BMESG          ; Et on recommence
;
FINPRINT                     ; Point de sortie
         POP  bc             ; On restitue le contexte
         RET                 ; Et on quitte...
;
AFFMODE2                     ; Affichage en mode 2
         PUSH hl             ; Sauve position écran
         LD   b,8            ; 8 trames par caractère
BMOD2    LD   a,(de)         ; A=octet à afficher
         LD   (hl),a         ; affiche l'octet
         PUSH de             ; sauve adr. octet à aff.
         LD   de,#800        ; DE=2048:trame inférieure
         ADD  hl,de          ; HL=adr. trame inférieure
         POP  de             ; DE=adr. octet à afficher
         INC  de             ; DE=adr. octet suivant
         DJNZ BMOD2          ; 8 fois (8 lignes/caract)
         POP  hl             ; HL=pos initiale:1è trame
         INC  hl             ; Colonne=colonne+1 mode 2
         RET                 ; Caractère suivant
;
AFFMODE1                     ; Affichage en mode 1
         PUSH hl             ; Sauve position écran
         LD   b,8            ; 8 trames par caractère
BMOD1    LD   a,(de)         ; A=octet à afficher
         LD   c,a            ; Sauve l'octet
         AND  %11110000      ; Isole moitié gauche
         LD   (hl),a         ; Affiche moitié gauche
         INC  hl             ; Avance d'1/2 colonne
         LD   a,c            ; A=octet à afficher
         AND  %00001111      ; Isole moitié droite
         RLCA                ; Décale  vers  la  gauche
         RLCA                ; 4 fois  pour  écrire  en
         RLCA                ; encre 1 (Voir article)
         RLCA
         LD   (hl),a         ; Affiche moitié droite
         PUSH de             ; Sauve adr octet à aff.
         LD   de,#800        ; DE=2048:trame inférieure
         DEC  hl             ; Recule d'1/2 colonne
         ADD  hl,de          ; HL=Adr. trame inférieure
         POP  de             ; DE=Adr. octet à afficher
         INC  de             ; DE=Adr. octet suivant
         DJNZ BMOD1          ; 8 fois (8 lignes/caract)
         POP  hl             ; HL=pos initiale:1è trame
         INC  hl             ; Colonne=colonne+1
         INC  hl             ; en mode 1 (2 octets/col)
         RET                 ; Caractère suivant
;
AFFMODE0                     ; Affichage en mode 0
         PUSH hl             ; Sauve position écran
         LD   b,8            ; 8 trames par caractère
BMOD0    LD   a,(de)         ; A=octet à afficher
         PUSH hl             ; Sauve position 1er octet
         LD   c,a            ; Sauve octet à afficher
         AND  %11000000      ; Isole 1er quart
         LD   (hl),a         ; Affiche 1er quart
         INC  hl             ; Avance d'1/4 de colonne
         LD   a,c            ; A=octet à afficher
         AND  %00110000      ; Isole 2ème quart
         RLCA                ; Décale 2 fois  à  gauche
         RLCA                ; pour écire en encre 1
         LD   (hl),a         ; Affiche 2ème quart
         INC  hl             ; Avance d'1/4 de colonne
         LD   a,c            ; A=octet à afficher
```

```
AND  %00001100 ; Isole 3ème quart
RLCA           ; Décale   4   fois
RLCA           ; à   gauche   pour
RLCA           ; écrire en encore 1.
RLCA           ; ...et de 4...
LD   (hl),a    ; Affiche 3ème quart
INC  hl        ; Avanti ! 1/4 de colonne
LD   a,c       ; A=octet à afficher(pff!)
AND  %00000011 ; Isole DERNIER quart(ouf)
RRCA           ; 2 rotations à doite  =
RRCA           ; = 6 rotations à gauche
LD   (hl),a    ; Affiche dernier octet
POP  hl        ; Recule de 3/4 de colonne
PUSH de        ; Sauve Adr octet à aff.
LD   de,#800   ; DE=2048:trame inférieure
ADD  hl,de     ; HL=Adr trame inférieure
POP  de        ; DE=Adr octet à afficher
INC  de        ; DE=Adr octet suivant
DJNZ BMOD0     ; 8 fois (8 lignes/caract)
POP  hl        ; HL=pos initiale:1è trame
INC  hl        ; Colonne=Colonne+1,    en
INC  hl        ; mode  0,  1  colonne=  4
INC  hl        ; octets...
     INC  hl          ; ...et de 4
     RET              ; Caractère suivant
;
; Ici on réserve 2048 octets (8 octets * 256
; caractères) pour la matrice (fonte). Vous pouvez
; y mettre votre propre fonte, il faudra dans ce
; cas supprimer la routine COPYMAT.
;
MATRICE  DEFS 256*8,0
;
;
;
;
; Exemple d'utilisation de la routine PRINT
;
         ORG  #Je m'en fous complètement
         LD   h,5      ; Colonne 5
         LD   l,15     ; Ligne 15
         LD   a,1      ; Mode 1
         LD   de,TEXTE ; Adresse du texte
         JP   PRINT    ; Vas-y, imprime !
TEXTE    DEFM On n'arrête vraiment pas le progrès
         DEFB 0
```

M-PAGE

Lorsque l'on veut entrer dans ce monde passionnant qu'est la PAO sur CPC, deux possibilités d'utilitaires s'offrent à vous: OXFORD PAO ou AMX PAGEMAKER. En ce qui nous concerne, nous avons depuis le début, et comme beaucoup de fanzs, adopté OXFORD. S'il bénéficie d'avantages indéniables par rapport à son concurrent (ergonomie, rapidité, confort avec un seul lecteur de disquettes, nombreuses commandes de mise en page accessibles directement avec une seule touche ce qui peut paraître moins "pro" qu'AMX et ses menus déroulants mais qui à l'utilisation se révèle bien plus aisé à manipuler, possibilité de retouches aisées), il ne souffre pas moins d'une grosse carence: Un manque évident d'ouverture vers l'extérieur. En effet, il n'accepte pas les fichiers graphiques binaires au format 17 Ko (il faut d'abord les convertir au format OXFORD avec l'utilitaire "CONVERT"), et, plus grâve, encore moins les fichiers ASCII (textes). Si dans les premiers numéros du CD nous saisissions "en direct" nos textes sous OXFORD, ce qui avait pour conséquence des textes non justifiés (justification = alignement des textes à droite et à gauche sous forme de colonne comme ce que vous pouvez lire actuellement), dans lesquels régnait l'anarchie la plus totale, à la grande joie de Slash il faut bien le dire (Mais non Nic je n'ai rien contre tes idées politiques), nous avons par la suite rapidement éprouvé le besoin d'avoir des textes justifiés, en colonnes. Malheureusement, OXFORD ne possède pas cette faculté. Notre seul recours était alors de saisir nos articles en faisant nous-même la justification, tâche très laborieuse il faut l'avouer... Vous pouvez observer les premiers C.D. ou bon nombre de fanzs actuels qui utilisent OXFORD, vous constaterez que la mise en page sans justification est loin d'atteindre la propreté de ces pages...

C'est alors que m'étant assoupi sous un pommier, l'un des fruits de cet arbre se détacha pour venir heurter ma tête, ce qui eut pour effet secondaire de faire naître en moi une idée lumineuse: Et si l'univers était régi par une force d'intéraction que nous appellerons "gravitation universelle" ? Hem, veuillez m'excuser, je divague (il y a des jours où la lecture de Gotlib conjuguée à des études scientifiques a sur moi des effets pervers). En fait l'idée qui m'est venue est beaucoup plus modeste, puisqu'elle était de réaliser un utilitaire capable de servir d'interface entre les fichiers ASCII et OXFORD. C'est ainsi qu'est venu au monde "M-PAGE".

PRINCIPE

Le principe de ce programme est très simple, comme vous pourrez le contater en observant le listing un peu plus bas: Il affiche les fichiers ASCII et les sauvegarde sous forme de fichiers ".DR" d'OXFORD grâce à l'utilitaire "CONVERT". Il existe une option permettant de changer la fonte d'affichage. Celle-ci doit être au format ".FNT" d'OCP Art Studio (qui est également le format des fontes du BASIC).

UTILISATION

Elle est tout aussi simple: Après avoir répondu aux questions vous verrez le texte s'afficher sous vos yeux carrément émerveillés

par une telle révélation, puis, par un habile tour de magie dont nous sommes seulement quelques uns sur terre à détenir le secret, ce texte ira se graver magnétiquement sur votre disquette, chose que l'on appelle vulgairement dans les milieux informatiques autorisés "sauvegarde". Plus sérieusement, vous obtiendrez en sortie un fichier ".DR" que vous pourrez par la suite recharger et retravailler à loisir avec OXFORD. Lorsque le fichier ASCII fait plus de 25 lignes (taille d'un écran classique), M-PAGE sauve plusieurs fichiers qui auront pour nom celui que vous aurez donné suivi d'un numéro d'ordre (C'est la raison pour laquelle le nom du fichier ne doit pas excéder 6 caractères, il faut en effet garder deux caractères pour le numéro). Exemple: Votre fichier ASCII "Tex" fait 87 lignes; vous obtiendrez quatre fichiers (trois de 25 lignes et un dernier de 12 lignes) qui auront pour noms respectifs "Tex1.dr" à "Tex4.dr". A vous de les assembler ensuite avec OXFORD.

A noter que, comme écrit dans le listing, M-PAGE accepte tous types de fichiers ASCII, c'est-à-dire aussi bien les textes tapés sous un quelconque traitement de textes que les listings sauvegardés avec l'option ",A" du BASIC. Celà signifie qu'il gère les lignes de plus de 80 caractères.

APPLAUDISSEMENTS

Voilà, j'ose espérer que vous apprécierez M-PAGE à sa juste valeur, autrement dit comme faisant partie de ces utilitaires simples à programmer mais auxquels il fallait penser. Pour terminer dans le même ordre d'idées, je tiens sincèrement à féliciter l'équipe du PETIT ELECTRO-JACK ILLUSTRE qui a eu l'idée du siècle, celle de compacter les nombreux fichiers d'OXFORD PAO en un seul gros fichier, ce qui réduit considérablement le temps de chargement de cet utilitaire. Je vous assure que lorsqu'on lance OXFORD 10 fois par jour, on apprécie vraiment ce gain de temps. Applaudissements !!




```
10 REM  ____________________________________________________________
20 REM  Mise en page des fichiers ASCII sous forme de fichiers OXFORD PAO (.DR)
30 REM              - S.D.C le 19/06/1990 pour le CROCO DECHAINE -
40 REM  Option: Changement de fonte - Format des fontes : OCP Art Studio (.FNT)
50 REM  Accepte tous types de fichiers ASCII : Textes, Listings, etc...
60 REM  On obtient 1 ou n fichiers .DR numérotés de 1 à n (1 fichier=25 lignes)
70 REM  ____________________________________________________________
80 MODE 2:PRINT"Voulez-vous changer la Fonte (O/N) ? "
90 rep$=UPPER$(INKEY$):IF rep$="N" THEN 130 ELSE IF rep$<>"O" THEN 90
100 MODE 2:PRINT"INTRODUIRE D7 CONTENANT FONTES (OCP ART STUDIO), PUIS UNE TOUCH
E...":CALL &BB06
110 MODE 2:PRINT"- FONTES DISPONIBLES: -":PRINT:PRINT:|DIR,"*.FNT":INPUT"ENTREZ
LE NOM DE LA FONTE CHOISIE (SANS .FNT) : ",fich$:IF LEN(fich$)>8 OR INSTR(fich$,
".") THEN 110
120 fich$=fich$+".FNT":MEMORY 42619:SYMBOL AFTER 32:x=HIMEM+1:LOAD fich$,x
130 MODE 2:PRINT"INSERER D7 CONTENANT OXFORD PAO...":CALL &BB06
140 MEMORY &903F:LOAD "1:convert.rsx",&9040:CALL &9040
150 nb=1:MODE 2:PRINT "INSEREZ LE DISC CONTENANT LE FICHIER A LIRE":CALL &BB06
160 CAT:INPUT "NOM DU FICHIER (6 CARACTERES MAXI. ) : ",fich$:IF LEN(fich$)>6 TH
EN 160 ELSE MODE 2:OPENIN fich$
170 FOR i=1 TO 25:IF EOF THEN GOTO 190 ELSE GOSUB 220
180 NEXT:GOSUB 210:GOTO 170
190 CLOSEIN:GOSUB 210:PRINT "* FIN DE FICHIER *":PRINT:PRINT"UN AUTRE (O/N) ? "
200 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="O" THEN 150 ELSE IF a$="N" THEN CALL 0 ELSE 200
210 SOUND 1,20:|CONVERT,fich$+MID$(STR$(nb),2)+".DR":nb=nb+1:MODE 2:RETURN
220 LINE INPUT#9,a$:l=LEN(a$):m=INT(l/80):i=i+m
230 IF (l<>0 AND (l MOD 80)=0) THEN 240 ELSE 250
240 i=i-1:IF i<=25 THEN PRINT a$;:RETURN ELSE po=80*(m-(i-25)):PRINT LEFT$(a$,po
);:GOSUB 210:PRINT MID$(a$,po+1);:i=i-25:RETURN
250 IF i<=25 THEN PRINT a$:RETURN ELSE po=80*(m-(i-25)+1):PRINT LEFT$(a$,po);:GO
SUB 210:PRINT MID$(a$,po+1):i=i-25:RETURN
```

LISTING

(PAR GHIS)

```
10 REM Utilitaire Mathématique par GHIS pour le Croco Déchainé
20 REM "Retravaillé" par SDC pour prendre moins de place (il faisait 13 pages !)
30 OPENOUT"NOGARBAG":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT:GOSUB 110:KEY DEF 48,1,152:WINDOW#2
,1,10,1,15
40 REM ****************************
50 REM *****  menu principal *****
60 REM ****************************
70 MODE 2:KEY 141,"1,1"+CHR$(13):KEY DEF 6,1,141:CLEAR INPUT:CLEAR:INPUT"echelle
 graphique:pour x= et y=";t,o:CLS:KEY DEF 6,1,140:WINDOW#2,1,10,1,11
80 RESTORE 90:FOR i=1 TO 9:READ x,y,titre$:LOCATE x,y:PRINT titre$:NEXT
90 DATA 38,4,"MENU",10,8,"1-COLINEARITE",10,10,"2-GRAPHIQUE",10,12,"3-ORTHOGONAL
ITE",10,14,"4-EQUATION",10,16,"5-VECTEURS",10,18,"6-STATISTIQUE",10,20,"7-LONGUE
UR",10,22,"8-TRANSFORMATIONS"
100 ch$=INKEY$:IF ch$="" THEN 100 ELSE GOSUB 110:ON VAL(ch$) GOTO 390,120,290,51
0,560,2910,590,750:GOTO 100
110 CLS:CLEAR INPUT:RETURN
120 REM ************************
130 REM ***** graphique *****
140 REM ************************
150 PLOT 320,1,1:DRAW 320,400,1:IF o<>1 THEN 160 ELSE PLOT 312,230,1:DRAW 328,23
0,1:LOCATE 39,10:PRINT"1"
160 IF t<>1 THEN 170 ELSE PLOT 350,192,1:DRAW 350,208,1:LOCATE 47,12:PRINT"1"
170 LOCATE 1,1:PLOT 1,200,1:DRAW 640,200,1:CLS#2:PRINT#2,"1-segment            2-
point              3-droite               4-cercle":CLEAR INPUT
180 IF INKEY(13)=0 THEN 240 ELSE IF INKEY(14)=0 THEN 200 ELSE IF INKEY(5)=0 THEN
 190 ELSE IF INKEY(20)=0 THEN 1910 ELSE 180
190 CLEAR INPUT:GOTO 690
200 CLEAR INPUT:GOTO 630
210 REM ****************************
220 REM ***** placer vecteur *****
230 REM ****************************
240 CLS#2:CLEAR INPUT:INPUT#2,"nom des points";o$,p$:CLS#2:INPUT#2,"coordonee du
 1 point";x,y:CLS#2:INPUT#2,"coordonee du 2 point";a,b:CLS#2:e=(y*32/o+200):l=(a
*32/t+320):k=(b*32/o+200):d=(x*32/t+320)
250 PLOT (x*32/t+320),(y*32/o+200),1:DRAW (a*32/t+320),(b*32/o+200),1:ON ERROR G
OTO 270:r=(d/16):t=(25-(e/16)):u=(l/16):i=(25-(k/16)):IF r>40 OR t>25 THEN 260 E
LSE LOCATE r,t:IF o$="" THEN 260 ELSE PRINT CHR$(143):LOCATE r-1,t+1:PRINT o$
260 ON ERROR GOTO 280:IF u>40 OR i>25 THEN 280
270 LOCATE u,i:IF p$="" THEN 280 ELSE PRINT CHR$(143):LOCATE u-1,i+1:PRINT p$
280 CLS#2:LOCATE 1,1:CLEAR INPUT:WHILE INKEY$="":WEND:LOCATE 1,1:GOTO 470
290 CLS
300 CLS#2:PRINT#2,"1-vecteur              2-droites"
310 IF INKEY(13)=0 THEN 350 ELSE IF INKEY(14)=0 THEN 1050 ELSE 310
320 REM ********************************
330 REM ***** ortho pour vecteurs *****
340 REM ********************************
350 GOSUB 4660:IF (x-a)*(c-s)+(y-b)*(o-i)=0 THEN 370
360 PRINT#2,"taper-c":WHILE INKEY(62)<>0:WEND:PRINT#2,"AB et CD ne sont pas orth
ogonaux":GOTO 380
370 PRINT#2,"taper-c":WHILE INKEY(62)<>0:WEND:PRINT#2,"AB et CD sont orthogonaux
"
380 CLEAR INPUT:WHILE INKEY$="":WEND:CLS#2:GOTO 470
390 REM *************************
400 REM ***** colinearite *****
410 REM *************************
420 GOSUB 4660:u=x-a:v=y-b:w=c-s:t=o-i:PRINT#2,"taper une touche":WHILE INKEY$="
":WEND:CLS#2:IF (x-a)*(o-i)-(y-b)*(c-s)=0 THEN PRINT#2,"AB et CD sont colineaire
s" ELSE PRINT#2,"AB et CD ne sont pas colineaires"
430 CLEAR INPUT:WHILE INKEY$="":WEND:CLS#2:GOTO 470
440 REM ****************
450 REM *** 2nd menu ***
```

Salut à tous, dans ce numéro je vais vous présenter un programme de ma composition (Si vous aimez taper, vous allez être servis...). Ce prog devrait vous aider dans tous vos exercices de Maths (J'ai dit DEVRAIT). En effet, il permet de créer de superbes courbes, de travailler sur des équations de droites, des coordonnées de vecteurs et enfin sur les statistiques (Non, ne fermez pas le CD, les stats ne représentent pas la partie la plus importante du programme, heureusement !).

Ce programmme se compose de plusieurs parties (une trentaine) et chacune sera traitée séparément des autres. Les sous-menus ne feront pas l'objet de commentaires. Les parties seront traitées selon leur importance.

LE MENU PRINCIPAL

Tout d'abord, on peut modifier l'échelle pour obtenir des droites plus précises. Avec les valeurs "1,1" l'échelle est dite standard (c'est-à-dire [-10;10] en abscisse, et environ [-5,5] en ordonnée). Plus les chiffres sont petits, plus l'échelle est précise.

REMARQUE: En appuyant sur [ENTER], l'échelle standard se met automatiquement.

Toutes les options présentes dans ce menu permettent d'accéder au 2nd menu sauf la fonction statistique

```
1570 CLS#2
1580 PRINT#2,"utiliser                fleches"
1590 x=0 : y=0
1600 TAG
1610 PLOT (x*32/t+320), (y*32/o+200)
1620 PRINT logo$;
1630 IF INKEY(0)<>0 THEN 1640 ELSE 1680
1640 IF INKEY(2)<>0 THEN 1650 ELSE 1720
1650 IF INKEY(1)<>0 THEN 1660 ELSE 1760
1660 IF INKEY(8)<>0 THEN 1670 ELSE 1800
1670 IF INKEY(18)<>0 THEN 1630 ELSE 1490
1680 PLOT (x*32/t+320), (y*32/o+200)
1690 PRINT" ";
1700 y=y+0.04
1710 GOTO 1610
1720 PLOT (x*32/t+320), (y*32/o+200)
1730 PRINT" ";
1740 y=y-0.04
1750 GOTO 1610
1760 PLOT (x*32/t+320), (y*32/o+200)
1770 PRINT" ";
1780 x=x+0.04
1790 GOTO 1610
1800 PLOT (x*32/t+320), (y*32/o+200)
1810 PRINT" ";
1820 x=x-0.04
1830 GOTO 1610
1840 CLS#2
1850 PRINT#2,x
1860 PRINT#2,y
1870 FOR n=1 TO 500:NEXT
1880 CLEAR INPUT
1890 IF INKEY$="" THEN 1890
1900 GOTO 1490
1910 REM ****************
1920 REM ***** cercle *****
1930 REM ****************
1940 CLS#2
1950 CLEAR INPUT
1960 INPUT#2,"centre";xa,ya
1970 CLS#2
1980 INPUT#2,"rayon";ra
1990 CLS#2
2000 ab=(xa*32+320)
2010 oi=(ya*32+200)
2020 nra=(ra*32)
2030 ORIGIN ab,oi
2040 DEG
2050 FOR lio=0 TO 360 STEP 10
2060 DRAW nra*SIN(lio)/t,nra*COS(lio)/o
2070 NEXT
2080 CLEAR INPUT
2090 GOTO 470
2100 CLS
2110 LOCATE 20,20
2120 INPUT"nouveau No";edf
2130 CLS
2140 LOCATE 20,20
2150 INPUT"ancien No";ede
2160 CLS
2170 LOCATE 20,20
2180 INPUT"espace entre les lignes";oil
2190 CLS
2200 PRINT"RENUM "; edf",";ede",";oil
2210 END
2220 KEY DEF 62,1,147
2230 KEY DEF 35,1,146
2240 KEY DEF 50,1,145
```

ou si un message d'erreur s'affiche, c'est que votre courbe passe en dehors de l'écran (pour le 1er cas), ou que votre intervalle est mauvais (2nd cas). Réappuyez sur [ENTER] et tapez un intervalle nul [0;0] puis débrouillez-vous...

Une fois la courbe tracée, effacez l'équation en laissant ABSOLUMENT le numéro de la ligne (950) et le "y=".

Détail important: Certaines touches ont été redéfinies, elles permettent de créer directement des courbes sans avoir à taper l'équation. Lorsqu'il est demandé d'écrire l'équation, placez le curseur après le "y=" et appuyez sur l'une des touches prédéfinies. Voici la liste:

- C : x^3
- I : $1/x$
- R : $\sqrt{x}$
- U : $\sqrt[3]{x}$
- E : $\sqrt[3]{x^2}$
- A : $1/x^2$
- B : $\sqrt{x^3}$

REMARQUE: Certaines fonctions n'admettent pas les chiffres négatifs donc commencez l'intervalle par 0 ou 0.01, etc... En multipliant l'équation par RND, vous obtenez une fonction aléatoire. Pour obtenir le [R] sans déclencher la formule à laquelle il est associé, appuyer sur [SHIFT] en même temps.

cercle

REMARQUE: Ne tient pas compte de l'échelle.

ORTHOGONALITE vecteur

Permet de savoir si deux vecteurs sont

```
2250 KEY DEF 42,1,144
2260 KEY DEF 58,1,143
2270 KEY DEF 67,1,142
2280 KEY DEF 54,1,141
2290 RETURN
2300 REM ********************
2310 REM *** operation disc ***
2320 REM ********************
2330 CLS#2
2340 PRINT#2,"1-sauver              2-restitue              3-effacer              4-cata
log"
2350 IF INKEY(13)<>0 THEN 2360 ELSE 2390
2360 IF INKEY(14)<>0 THEN 2370 ELSE 2540
2370 IF INKEY(5)<>0 THEN 2380 ELSE 2770
2380 IF INKEY(20)<>0 THEN 2350 ELSE 2680
2390 CLS#2
2400 CLEAR INPUT
2410 ON ERROR GOTO 2470
2420 INPUT#2,"nom du    fichier";nom$
2430 CLS#2
2440 SAVE nom$,b,&C000,&4000
2450 CLS#2
2460 GOTO 2530
2470 RESUME 2480
2480 CLS#2
2490 PRINT#2,"erreur"
2500 CLEAR INPUT
2510 IF INKEY$="" THEN 2510
2520 CLS#2
2530 GOTO 470
2540 CLS#2
2550 CLEAR INPUT
2560 INPUT#2,"nom du    fichier";nom$
2570 ON ERROR GOTO 2610
2580 CLS#2
2590 LOAD nom$
2600 GOTO 2670
2610 RESUME 2620
2620 CLS#2
2630 PRINT#2,"erreur"
2640 CLEAR INPUT
2650 IF INKEY$="" THEN 2650
2660 CLS#2
2670 GOTO 470
2680 CLS#2
2690 CLEAR INPUT
2700 WINDOW SWAP 0,2
2710 |DIR,"*.bin"
2720 CLEAR INPUT
2730 IF INKEY$="" THEN 2730
2740 WINDOW SWAP 2,0
2750 CLS#2
2760 GOTO 470
2770 CLS#2
2780 CLEAR INPUT
2790 ON ERROR GOTO 2840
2800 CLS#2
2810 CLEAR INPUT
2820 |ERA,"*.bak"
2830 GOTO 2890
2840 RESUME 2850
2850 CLS#2
2860 PRINT#2,"erreur"
2870 CLEAR INPUT
2880 IF INKEY$="" THEN 2880
2890 CLS#2
2900 GOTO 470
2910 REM ******************
```

orthogonaux.

DROITE

Donne l'équation de la droite orthogonale à la droite que vous avez choisie en un point choisi.

EQUATION

Donne l'équation d'une droite à partir de 2 points.

VECTEUR

Donne les coordonnées d'un vecteur défini par 2 points.

LONGUEUR

Donne la longueur à partir des 2 extrémités.

IMAGES (TRANSFORMATIONS AU 1er MENU)

Symétrie: simple
Homothétie: Idem
Vecteur: Idem

VIDE

Nettoie l'écran.

NEW

Revient au menu principal et permet de changer l'échelle.

OPERATIONS DISK

1: Permet de sauver l'écran.
2: Restitue l'écran sauvé.
3: Efface les .BAK
4: Catalogue les fichiers .BIN

STATISTIQUE

Les données peu-

```
2920 REM *** statistique ***
2930 REM ******************
2940 MODE 2
2950 DIM donnee(500),eff(500)
2960 PRINT"donnees sauvees sur D7(o/n)"
2970 IF INKEY(34)<>0 THEN 2980 ELSE 2990
2980 IF INKEY(46)<>0 THEN 2970 ELSE 3120
2990 CLS
3000 INPUT"nom du fichier";uji$
3010 CLS
3020 ON ERROR GOTO 3090
3030 OPENIN uji$
3040 INPUT"nbre de donnees diff";diff
3050 CLS
3060 FOR hu=1 TO diff
3070 INPUT#9,donnee(hu),eff(hu)
3080 NEXT
3090 CLOSEIN
3100 CLS
3110 GOTO 3200
3120 CLEAR INPUT
3130 CLS
3140 INPUT"nbre de donnees diff";diff
3150 CLS
3160 FOR ty=1 TO diff
3170 INPUT"donnée-effectif";donnee(ty),eff(ty)
3180 CLS
3190 NEXT
3200 FOR r=1 TO diff
3210 donnee(r)=donnee(r)*eff(r)
3220 total=total+donnee(r)
3230 total1=total1+eff(r)
3240 NEXT
3250 moy=CINT(total/total1*1000)/1000
3260 CLS
3270 PRINT moy
3280 CLEAR INPUT
3290 IF INKEY$="" THEN 3290
3300 MODE 2
3310 PLOT 1,1
3320 DRAW 1,400
3330 DRAW 100,400
3340 DRAW 100,1
3350 DRAW 200,1
3360 DRAW 200,399
3370 DRAW 300,399
3380 DRAW 300,1
3390 DRAW 400,1
3400 DRAW 400,399
3410 DRAW 500,399
3420 DRAW 500,1
3430 DRAW 600,1
3440 DRAW 600,399
3450 DRAW 1,399
3460 DRAW 1,370
3470 DRAW 600,370
3480 DRAW 600,1
3490 DRAW 1,1
3500 TAG
3510 PLOT 5,390
3520 PRINT"donnees";
3530 PLOT 105,390
3540 PRINT"effectif";
3550 PLOT 205,390
3560 PRINT"/Hi-H/";
3570 PLOT 305,390
3580 PRINT"ni/Hi-H/";
3590 PLOT 405,390
```

vent être sauvées sur Disk, mais il est impératif de savoir le nombre de données différentes du fichier en question. Tapez quand on vous le demande les données suivies de leurs effectifs (séparés d'une virgule). Ensuite la moyenne de ces nombres apparait à l'écran. Le tableau indique ce dont vous avez besoin.

Sachez néanmoins que:

. |hi-h|= valeur absolue de l'écart par rapport à la moyenne.

.ni |hi-h|= la même chose multipliée par l'effectif.

.Le chiffre 2 signifie "au carré".

En appuyant sur [RETURN], la suite du tableau apparait.

Enfin, après vous avoir donné les moyennes, l'ordinateur vous demande si vous voulez conserver les données dans un fichier (ce serait dommage d'avoir saisi tant de chiffres pour rien).

GBIS

(NDSDC: qui aurait pu taper son texte sur ordinateur...)

```
3600 PRINT"/Hi -H/2";
3610 PLOT 505,390
3620 PRINT"ni/Hi -H/2";
3630 ordo=360
3640 somme=0
3650 FOR k=1 TO diff
3660 ON ERROR GOTO 4110
3670 PLOT 5,ordo
3680 PRINT donnee(k)/eff(k);
3690 PLOT 105,ordo
3700 PRINT eff(k);
3710 PLOT 205,ordo
3720 PRINT CINT((ABS(donnee(k)/eff(k)-moy))*1000)/1000;
3730 PLOT 305,ordo
3740 PRINT CINT(((ABS(donnee(k)/eff(k)-moy))*eff(k))*10)/10;
3750 total5=total5+(CINT(((ABS(donnee(k)/eff(k)-moy))*eff(k))*100)/100)
3760 PLOT 405,ordo
3770 PRINT CINT((ABS((donnee(k)/eff(k)-moy)*(donnee(k)/eff(k)-moy)))*10)/10;
3780 sommme=CINT((ABS((donnee(k)/eff(k)-moy)*(donnee(k)/eff(k)-moy))*eff(k))*1)/
1
3790 PLOT 505,ordo
3800 PRINT CINT((ABS((donnee(k)/eff(k)-moy)*(donnee(k)/eff(k)-moy))*eff(k))*10)/
10;
3810 total2=total2+sommme
3820 ordo=ordo-20
3830 NEXT
3840 PLOT 620,350
3850 PRINT"S";
3860 PLOT 620,330
3870 PRINT"O";
3880 PLOT 620,310
3890 PRINT"R";
3900 PLOT 620,290
3910 PRINT"T";
3920 PLOT 620,270
3930 PRINT"I";
3940 PLOT 620,250
3950 PRINT"E";
3960 PLOT 620,210
3970 PRINT"R";
3980 PLOT 620,190
3990 PRINT"E";
4000 PLOT 620,170
4010 PRINT"T";
4020 PLOT 620,150
4030 PRINT"U";
4040 PLOT 620,130
4050 PRINT"R";
4060 PLOT 620,110
4070 PRINT"N";
4080 CLEAR INPUT
4090 total3=SQR(total2/total1)
4100 IF INKEY(18)<>0 THEN 4100
4110 CLS
4120 PLOT 100,1
4130 DRAW 100,400
4140 DRAW 200,400
4150 DRAW 200,1
4160 DRAW 1,1
4170 DRAW 1,360
4180 DRAW 300,360
4190 DRAW 300,1
4200 DRAW 300,399
4210 DRAW 1,399
4220 TAG
4230 PLOT 5,385
4240 PRINT"EFF CROIS";
4250 PLOT 105,385
```

```
4260 PRINT"EFF DECROIS";
4270 PLOT 205,385
4280 PRINT"FREQ";
4290 ordi=350
4300 FOR KI=1 TO diff
4310 tu=tu+eff(KI)
4320 PLOT 5,ordi
4330 PRINT tu;
4340 oli=total1-(tu-eff(KI))
4350 PLOT 105,ordi
4360 PRINT oli;
4370 plo=CINT(eff(KI)/total1*10000)/100
4380 PLOT 205,ordi
4390 PRINT plo;
4400 ordi=ordi-20
4410 NEXT
4420 CLEAR INPUT
4430 IF INKEY$="" THEN 4430
4440 CLS
4450 TAGOFF
4460 PRINT"moyenne des carres:";total3
4470 total7=CINT(total5/total1*100)/100
4480 PRINT"ecart moyen:";total7
4490 CLEAR INPUT
4500 IF INKEY$="" THEN 4500
4510 CLS
4520 PRINT"voulez-vous sauver les donnees(o/n)"
4530 IF INKEY(34)<>0 THEN 4540 ELSE 4550
4540 IF INKEY(46)<>0 THEN 4530 ELSE 4640
4550 CLS
4560 INPUT"nom du fichier";nom$
4570 CLS
4580 OPENOUT nom$
4590 FOR th=1 TO diff
4600 donnee(th)=donnee(th)/eff(th)
4610 WRITE#9,donnee(th),eff(th)
4620 NEXT
4630 CLOSEOUT
4640 CLEAR
4650 GOTO 40
4660 GOSUB 4670:INPUT#2,"coordonees de A";a,b:GOSUB 4670:INPUT#2,"coordonees de
B";x,y:GOSUB 4670:INPUT#2,"coordonees de C";s,i:GOSUB 4670:INPUT#2,"coordonees d
e D";c,o:GOSUB 4670:RETURN
4670 CLEAR INPUT:CLS#2:RETURN
```

Communication Publicitaire

Ayant commis un oubli dans ma rubrique, je profite donc de cet espace libre et gratuit (?) pour le réparer. Lyric m'a en effet demandé de faire une petite Pub pour son ami Carl HERREMAN. Cet homme propose en effet un service de P.A.O (Saisie et traitement de textes & images) sur PC + imprimante laser. Donc pour tous vos travaux d'impression, quels qu'ils soient, contactez-le entre 19H30 et 21H00 au 48.48.78.73.

J'en profite également pour passer une petite annonce: Je suis à la recherche des paroles des premiers albums de Pink-Floyd et du Velvet Underground, alors si vous pouvez me venir en aide, écrivez à la Rédac ou contactez-moi au 46.45.08.71.





Voilà, c'est la fin!! Environ deux ans et demi après le début du travail, on boucle enfin. Grosse attente certes; mais pour un résultat. L'objectif était de faire LE meilleur fanz papier fait avec la "technologie" du CPC: CPCs, un scanner DART, une MULTIFACE II, deux imprimantes DMP 2160, OXFORD PAO, MPAGE, OCP, AMSWORD-SEMWORD & divers logiciels faits maison, histoire de simplifier les tâches.

Beaucoup de choses sont à rectifier dans la rubrique "INTERVIEW" parue dans le DEFONCE. Voici donc un rectificatif personnel!

LONGSHOT qui est toujours égal à lui-même: mystérieux. Il n'existe personne plus discret sur sa vie personnelle que lui. Peut-être par peur d'un futur succès à l'instar de JJ Goldman dont la vie privée ne transparait pas ou peu.

SAYM. Que de changements pour le personnage! Il s'est découvert des sentiments & a compris que l'équipe du CD était incompétente & que, malgré ses tentatives, le CD ne pouvait que sombrer s'il le quittait, ainsi, prenant son parti, il s'est décidé à assouvir ses envies au grand désespoir de ses rédacteurs haineux à l'idée que le CD19 puisse ne jamais paraitre. Mais il s'est enfin épanouit grâce à Christelle qu'il aime & qui le lui rend bien désormais. A noter que son tour de cheville ne fait que 25 cm et ses cheveux plus de 40, bientôt rattrapés par ceux de Shel, SLASH & YANN.

SDC, qui était le plus distant du CD (les communications se résummaient en coups de fil & lettres), est devenu un de ceux que l'on voit le plus souvent, ceci étant du aux semaines du CD où les excès en tous genres ont rapprochés les rédacteurs. L'homme serein qu'il était est, mais avec ceci de plus qu'il n'est plus seul désormais, ce qui semblait le tracasser.

SHel, ah... ça c'est quelqu'un! Toujours prêt à vous aider. Eternel enjoué, sauf peut-être quand une instable joue les trouble-fête. Natacha avait ce qui se fait de mieux & l'a balancé. Dommage pour elle & qu'importe, puisqu'après le gris foncé vient toujours le bleu vif. Aujourd'hui, Géraldine a reprit le flambeau avec ceci de plus qu'il sait jouer de la guitare.

SLASH ou l'Homme qui, à plus de 5m, réussi quand même à te déprimer. Le pire c'est qu'il fini par être attachant, si ce n'est quand il faut l'engueuler pour le forcer à aller aux URGENCES après une "petite" collision contre une "petite" baie double vitrage de 2X2m qu'il explosa. Mais de toute façon, il vous l'avait dit, il a le crâne dur, la preuve: son joli front n'est agrémenté que d'une "petite" bosse.

Yann, le plus susceptible, chiant, égoiste, asociable, méchant & impulsif! Mais, si vous êtes son ami, il ne fera que démolir un capot d'Opel Corsa du poing ainsi qu'une borne d'entrée de parking du pied; accessoirement votre tête! Ah, un dernier conseil: si vous l'invitez, cachez votre frigo sous peine de vidage-express. Sinon, quand vous commencerez à le connaitre, vous verrez qu'il peut être intéressant. Dommage que certains s'arrêtent à son apparence première.

Cette fois, c'est la fin; à bientôt.



BACK-STAGE

REDACTION:

SLASH, SHel, 'SHOT, SIEGFRIED, ZZTOP, SDC, YANN, SAYM, LOBO, GHIS.

CORRECTION DE L'ORTHOGRAPHE:

CHANTALE, LM, SAYM, YANN, 'SHOT.

MISE EN PAGE:

SAYM, YANN, SDC, ZZTOP, SLASH.

ILLUSTRATIONS:

Dessins sous forme de BD: VERB, MIMIL;

Dessins faits à la main: CONSTRICTOR, SAYM, ZZTOP, 'SHOT, SHel;

Scannérisations: SAYM, LYRIC;

Retouche: SAYM, SHel, SDC, DOS, CONSTRICTOR, ZZTOP, YANN;

Dessins faits sous OCP: YANN;

Dessins Multiface II (retouchés): YANN, SAYM;

Fontes: YANN, SAYM, ZZTOP;

Numéros de page: GHIS.

CENSURE:

CENSORED.

OPTIMISATION DES LOGICIELS:

SDC, SAYM, YANN.

FOURNISSEURS DE JEUX ET DE DEMOS:

MAZESOFTS, ZZTOP, SIEGFRIED.

SPONSORTS/PARTENAIRES:

SEMIC FRANCE, FRANCE TELECOM, La librairie GREFINE.

DISTRIBUTEURS:

La librairie GREFINE, M2I.

SOUTIEN DES TROUPES:

DAVID, BOUL, SHel, LM, NATACHA.

